CONSOLES +

Emplacement réservé aux blagues douteuses!

SEGA RALLY (SATURN)

RIDGE RACER 3

SURPRENANT... DRAGON BALL Z sur PLAYSTATION

T 6745 - 46 - 32,00 F

MORTEL! KILLER INSTINCT sur SNIN

SATURN

PLAYSTATION

MEGADRIVE 32X

SUPER NINTENDO

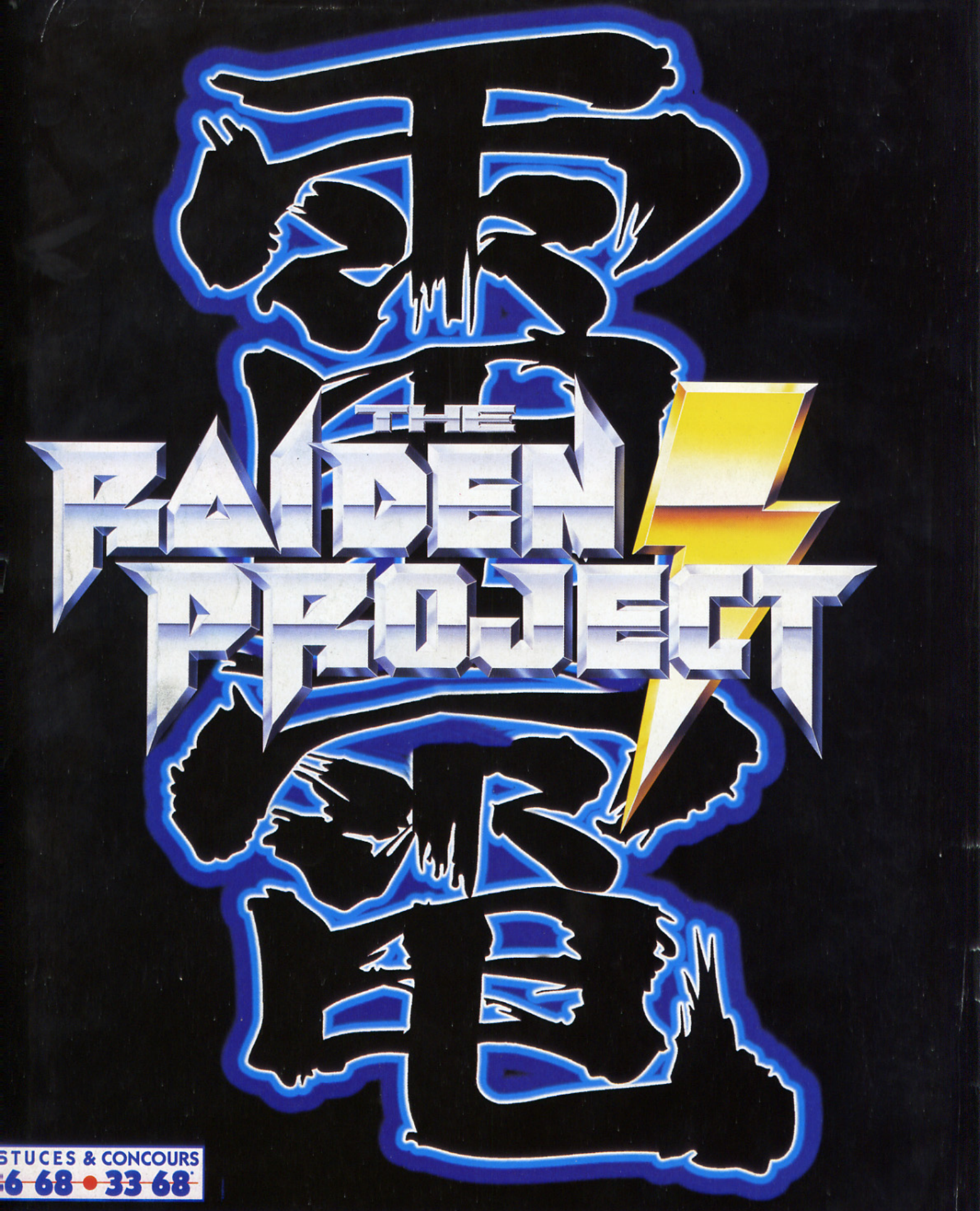
ET LES AUTRES ...

IMPRESSIONNANT!

PSYGNOSIS CASSE LA BARAQUE SUR PLAYSTATION AVEC

Demolish'em Derby - Krazy Ivan - Wipe Out - Power Sports Soccer

N° 46 SEPTEMBRE 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869



Le jeu de tir qualité

ght: 1995 SEIBU KAIHATSU, INC. ® et Playstation, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony.

THE RAIDEN PROJECT

PLUS MORTEL QU'UN HARAKIRI

Seibu Kaihatsu Inc.

Arcade sur Playstation

Couverture Consoles+ : Copyright © Nintendo.

Couverture CD+ : Copyright © BS Project

Crédit photos machines: Beldjoudi Djamila

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ACE COMBAT (Playstation)	132
ARC THE LAD (Playstation)	142
BATMAN FOREVER (Super Nintendo)	102
BLUE SEED (Saturn)	140
BUG (Saturn)	118
CLOCKWORK KNIGHT 2 (Saturn)	136
COBRA (Mega CD)	146
DONKEY KONG LAND (Game Boy)	112
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (Playstation)	124
DUNGEON EXPLORER (Mega CD)	143
EARTHBOUND (Super NES)	108
KING'S FIELD 2 (Playstation)	144
LIGHT CRUSADER (Megadrive)	98
PHILOSOMA (Playstation)	120
PINBALL FANTASIES (Jaguar)	110
PREHISTORIK MAN (Super Nintendo)	94
RAYMAN (Jaguar)	105
RIGLORD SAGA (Saturn)	130
SHINING WISDOM (Saturn)	134
SHIN SHINOBI DEN (Saturn)	126
VAMPIRE'S KISS (Super Nintendo)	106
VIRTUA FIGHTER REMIX (Saturn)	122
WINNING ELEVEN (Playstation)	138

NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY, NEW TECH CITY , NEW TECH VIDÉO, PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE SAMOURAÏ GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN , KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS CONSOLES +

Ce numéro n'est complet qu'avec le booklet "Génération Manga" jeté sur la couverture.

LE JAPON EN DIRECT 10

Les photos exclusives de Rave Racer (la suite de Ridge Racer), et de Sega Rally sur Saturn, ainsi que du nouveau Super Mario (SFC). A découvrir également: Kileak the Blood 2 (PS), Wario Cruise (VB), Hang On GP 95 (Saturn) et bien d'autres encore...

NEWS 48

Comme chaque mois, tout ce qu'il faut savoir sur le monde des jeux vidéo pour ne pas être à la masse et passer pour le dernier des abrutis. Z'êtes pas au courant?

CYBER POTINS 52

Dark Pulse s'est encore emmêlé les doigts de pieds dans les réseaux du monde entier pour vous conter les derniers ragots internationaux.

REPORTAGE PSYGNOSIS 56

Psygnosis s'apprête à lancer sur le marché ses premiers jeux sur Playstation: Destruction Derby, Krazy Ivan, Lemmings 3D, Wipe Out et Power Sports Soccer. Des sorties très attendues.

Avec Destruction Derby, Psygnosis frappe un grand coup... n'essayez pas de parer, vous n'y parviendrez pas!

PREVIEWS 70

Les prochains jeux à venir sur vos consoles: Killer Instinct (SNIN), Street Fighter II (GB), Doom (SNIN), Shellshock (3DO, 32X)...

TIPS 84

Comme d'habitude, le petit Switch s'est plié en quatre (au risque de se fêler le fémur) pour vous proposer bidouilles, magouilles et autres modes de triche pour avancer plus rapidement dans vos jeux.

ANIMÉ+ 88

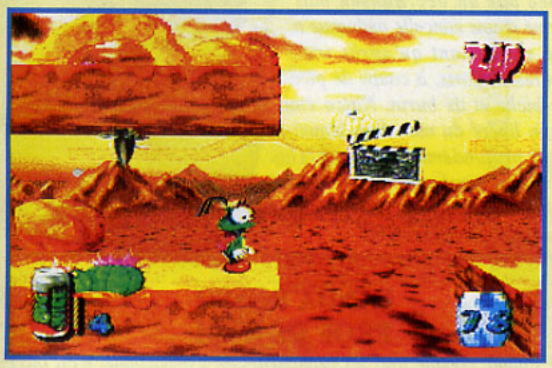
Infatigable Panda! En plus de vous proposer le premier volume de "Génération Manga", l'animal vous parle des nouveaux produits du marché de la japanimation. Vous avez dit "espèce en voie de disparition"?

TESTS 94

La rentrée n'a pas suffi à refroidir l'ardeur des éditeurs, au contraire! En fin de rubrique, vous trouverez le "test" de la nouvelle console de Nintendo, la Virtual Boy (p. 116).

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM 119

Après s'être fait oublier durant quelques mois, la Saturn fait un retour en force. La Playstation n'a qu'à bien se tenir.



Bug sur Saturn révèle l'ampleur des capacités de calcul 3D de la console. Le résultat est là: un jeu splendide et superbement réalisé.

ARCADE 148

Marc s'est rendu à nouveau dans les salles d'arcade afin d'y dénicher les derniers jeux. Ainsi, Virtua Striker...

COURRIER 150

Bomboy, aussi célèbre pour sa moustache et sa hache que Chirac pour ses essais nucléaires et son amour pour les pommes, répond à chacune de vos questions. Attention aux retombées.

SERVICES + 154

Pas la peine de vous déplacer pour trouver les meilleures affaires, Mangana l'a fait pour vous.

KILLER 158

Contrairement à vous, bande de salopiots, Ze Killer n'a pas pris de vacances. Il en profite pour répondre à son courrier!

LES PETITES ANNONCES 160

Console française, fille d'une riche carte mère, cherche en vue mariage bel hardware japonais.

EDITO

Si vous avez les boules parce que les vacances sont terminées, consolez-vous consoleux: les meilleurs jeux de l'année déferlent sur l'Occident. La qualité de ces nombreuses nouveautés laisse rêveur, et ce n'est que le début de la vague! En effet, des jeux superbes sortent actuellement au Japon, et les meilleurs d'entre eux devraient arriver en France avant la fin de l'année.

Et dire que, chez nous, la Saturn et la Playstation viennent tout juste d'être commercialisées. Ceux qui auront la chance et les moyens d'acheter une 32 bits vont s'éclater! Si la ludothèque de la Playstation lui conférait un avantage certain, la situation est en train de se renverser avec la sortie de grands jeux sur Saturn, comme Shinobi, Bug et autres Shining Wisdom. Sega semble mettre les bouchées doubles pour nourrir sa machine. Décidément, il ne sera pas simple de faire son choix entre ces deux consoles. Jetez donc un coup d'œil aux previews de Banana et vous verrez qu'entre Rave Racer sur Playstation et Sega Rally sur Saturn, votre cœur a moult raisons de balancer. Quelle que soit votre préférence, vous ne risquez pas d'être déçus: l'hiver sera chaud! Cela dit, j'espère que vous ne serez pas obligés de revendre votre ancienne console pour vous offrir une 32 bits. En ce qui me concerne, j'ai beau m'éclater avec les nouvelles consoles, je prends toujours autant de plaisir à jouer sur SNIN et MD. Et l'arrivée de petites merveilles telles que Doom, Light Crusader, Killer Instinct ou encore Prehistorik Man montre bien que les machines 16 bits ont encore de beaux jours devant elles. Que ce soit sur 16 ou 32 bits, les consoleux n'ont pas fini de s'éclater. Que la fête continue!

Alain Huyghues-Lacour

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est terminé! Mais ne désespérez pas, si vous êtes perdu dans un jeu vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre Minitel. En faisant le 3615 code TCPLUS, vous trouverez certainement la solution à vos problèmes. Ceux qui ne possèdent pas de Minitel peuvent téléphoner au 36 68 00 64, un service vocal les y attend de voix ferme!

Trombinoscope

L'École des Zéros

Dernière minute! Le ministère de l'Education nationale vient de nous faire parvenir un fax de la plus haute importance, dont voici un extrait:

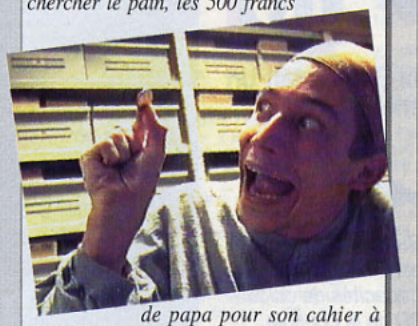
"Monsieur le proviseur du lycée Lamagouille (...), suite à l'adoption du texte de loi 692DESNOUILLES alinéa 2, qui interdit l'ingestion de café dans la salle des professeurs à la pause de 10 heures, certains enseignants de votre établissement, en guise de protestation, ont décidé de prolonger leurs vacances de plusieurs semaines et ne pourront être présents le jour de la rentrée. Veuillez trouver ci-dessous la liste des remplaçants, accompagnée de leurs CV, prévus pour le mois de septembre 1995. Amicalement, Guy Bole, recteur le l'Académie du Fémur."

A.H.L. G.P.T.OLIT. PROVISEUR DU LYCÉE

Le problème avec les personnes âgées, c'est que l'on a du mal à les déplacer. A.H.L. n'est donc pas allé en vacances. Les services généraux du lycée l'ont laissé dans son bureau avec quelques caisses de vin rouge, de jambon de pays, trois Saturn, deux Doom, huit Castlevania Deluxe Pack Pro, une photo dédicacée de Adamo et un autocollant TF1. Il ne s'est pas encore rendu compte que certains professeurs de son lycée font grève et c'est le jardinier de l'établissement, chargé de l'arroser chaque mois, qui le préviendra en fin de semaine.

SPY ROUETTE PROF D'ÉCO

Tout petit déjà, Spy adorait compter et recompter les sous qu'il avait mis de côté: les 100 francs de pépé pour son anniversaire, les 10 balles de mémé pour aller chercher le pain, les 500 francs de papa pour son cahier à spirales, les 10 centimes qu'il a piqués en 1974 à sa sœur Karine et les 3 542 120 francs du casse de la BNP de Klafoutis-sur-Orge exécuté avec l'aide de la bande à Dédé (garagiste à ses heures perdues). Un trophée dont il est fier. Spy sera donc chargé d'enseigner les ruses et magouilles du milieu des finances de l'informatique. Il est l'auteur d'un ouvrage très documenté et fort mal écrit: "Comment se faire rapidement des amis avec le service après-vente de Sega"



NIIIÇO LARUSTINE PROF DE CHIMIE

Après de très brillantes études, un brevet des collèges et un mot d'excuse de ses parents lors du passage du bac A (sable), le petit Niiico s'est lancé corps et sans âme dans la chimie. Quand ses grands-parents lui ont offert, le jour de ses vingt-cinq ans, une boîte de Chimie 2000, le jeune Niiico n'a plus décollé de sa chambre... Les pompiers non plus, d'ailleurs. Le souffle de l'explosion provoquée par un bec Bunsen mal fermé et une étincelle malvenue a été si puissant qu'après trois heures d'efforts, à coups de pied-de-biche et de burin, Niiico était enfin libéré du mur dans lequel il était profondément incrusté. Guy Bole, qui, par bonheur, suivait l'événement en direct sur CNN, décida de l'engager immédiatement.

SWITCH DEUTIPS PROF DE PHILO

Comme tous les profs de philo, Switch est un ancien soixante-huitard, bien que son papa et sa maman ne se connussent pas à l'époque. Il était là virtuellement, avec les autres (Raoul la magouille, Serge le Polonais, Gérard le chauve, Edmond la tête de fion, Dédé l'enflé, Julie la potiche sans oublier Sergio le blaireau), sur les barricades du boulevard Saint-Michel à crier "CRS têtes de nœud", "Du pain pour mes poules", "Deux pages de tips de plus par mois", "Chanmé le euj!". C'était le bon temps, comme le radote ce grand intellectuel. A son programme de cette année: de la consommation de cannabis comme supplétif à la vie sexuelle.

MARC LOCTET PROF D'INFORMATIQUE

L'intello du groupe, il en faut un, est un petit bonhomme très sympa. Toujours planqué derrière son PC, Marc se plaît à pénétrer les réseaux interdits. Aucune protection ne lui résiste. Personne ne sait encore comment il procède, mais il sort vainqueur à chaque fois du combat qui l'oppose à la machine. Il faut dire qu'il a été à bonne école. Serge le Groune fut son professeur, et nonobstant son idole. Ses débuts dans l'informatique consistèrent à s'introduire dans les bases de données de la caisse centrale de sa belle-mère, caissière au Félix Potin de Petzouille-le-Trou. C'est l'un de ses plus beaux souvenirs, son plus mauvais restant sa défaite mémorable à Robotnik contre Bubar le hideux, l'homme de la sécurité à Consoles+, borgne et manchot.

PANDA ROSSO PROF DE GYM

Le Panda, comme tous les professeurs de gymnastique, n'est pas arrivé dans le métier par hasard. En effet, un échec au brevet des collèges, un baccalauréat manqué pour une bête histoire de dispute avec un surveillant, une exemption de l'armée due à ses idées révolutionnaires (il voulait être aimable avec ses subordonnés et apprendre la politesse aux militaires de carrière), un physique de modèle du sculpteur Botero et une lubrique avidité à l'égard des jeunes asiatiques en jupes courtes et les mains attachées dans le dos lui valurent un poste à pourvoir immédiatement au lycée Lamagouille. Il en a encore le sourire aux lèvres.

ELVIRA POTDEVIN PROF DE FRANÇAIS

Cette jeune et délicieuse demoiselle est certainement la plus cultivée de l'équipe de mercenaires enseignants. Nul ne sait pourquoi ni comment, mais Elvira est toujours à découvert. Ce qui prouve bien qu'on a beau cultiver son jardin, cela ne rapporte pas un radis. La police municipale de Saint-Cloud, qui l'a interpellée un beau soir d'été, a trouvé dans une poche intérieure de son caleçon un plan d'attaque du casier 852, ainsi qu'un mini-chalumeau. Rappelons que ce casier n'est autre que celui du professeur d'économie dans lequel il cache l'argent volé aux élèves.

PS: Veuillez trouver ci-joint, monsieur le Proviseur, l'ordre d'exclure définitement l'élève Banana San, par tous moyens utiles.

A l'âge où beaucoup goûtent une retraite bien méritée ou se présentent à l'élection présidentielle, Banana San a choisi de croupir sur les bancs du lycée Lamagouille. Toujours assis au fond de la classe, si possible près du radiateur, cet affreux jojo est prêt à tout pour pertuber les cours par ses jeux pervers. Sa dernière blague a consisté à placer un vieux claquos bien coulant sur la chaise du proviseur. La blague a tourné court puisque le proviseur, après s'être assis, a déclaré: "Zut, je pensais avoir changé de chaussettes l'année dernière."

Le 4 Octobre, Vous allez Tomber sur un Os.

KILLER INSTINCT

MAINTENANT,
ON NE JOUE PLUS.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

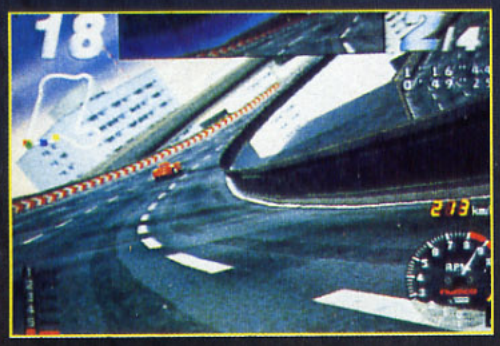
Rave Racer : le S

Ridge Racer est un des jeux qui, au même titre que Virtua Racing en son temps, ou encore Virtua Fighter, a marqué le monde de l'arcade. Il y a l'avant et l'après-Ridge Racer! Dans la lutte effrénée à laquelle se livrent les deux géants du coin-up, Namco et Sega, il a été le challenger de Daytona USA. Sur Playstation, il a fort logiquement fait partie des premiers titres disponibles sur la console, s'imposant d'emblée comme un soft phare. Aujourd'hui, Rave Racer, autrement dit Ridge Racer 3, est en passe de créer le même engouement.

© 1993, 1994, 1995 NAMCO LIMITED, ALL RIGHTS RESERVED

NAMCO/ARCADE

disponible au Japon



Un jeu qui est en train de détrôner Sega Rally dans les salles d'arcade nippones!

Prenez un Ridge Racer, un standard, avec ses animations qui décoiffent, le réalisme du rendu de la piste, le nombre et l'agressivité des concurrents... Jouez les monsieur Plus et améliorez tous azimuts! Il n'y avait qu'un circuit dans Ridge Racer: qu'à cela ne tienne, rajoutez-en trois! La représentation du circuit, par son réalisme, touchait à l'excellence: faites dans le sublime! Raffinerie, immeubles en construction ou tours de métal ultramodernes, plaines ou forêts, rien n'y manque... Les textures mappées sont plus fines et détaillées que précédemment et la meute des concurrents a encore grossi: vous pouvez prendre le volant de huit véhicules différents.

Ceux-ci sont beaucoup plus colorés que dans les versions précédentes, et leur rendu a été encore amélioré. Le nombre de polygones qui constituent les voitures a été augmenté; du coup, les angles des automobiles sont beaucoup plus arrondie, leur conférant davantage

ega Rally killer !

Rave Racer, ou la route de tous les cahots!

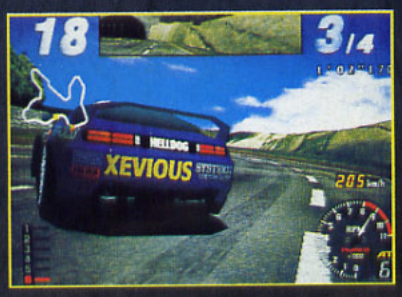
On se croirait à Tokyo, avec les "shutos" (voies rapides) qui passent entre les immeubles, en hauteur!

Les décors ont été améliorés.

de réalisme. Malheureusement, Namco n'a pas encore intégré les superbes "crash" façon Daytona USA. Cependant, désormais, lorsque vous heurtez un concurrent, vous perdez moins de temps que dans Ridge Racer.

Deux vues pour le prix d'une

Vous avez désormais deux angles de vue à votre disposition, et pouvez passer de l'un à l'autre. La première vue, intérieure, correspond à la vision du conducteur. La seconde, extérieure, appréhende le circuit à l'arrière de votre véhicule, légèrement au-dessus. Par ailleurs, un rétroviseur est désormais disponible. Cet accessoire est fort utile, non seulement pour surveiller, anticiper et bloquer l'arrivée de concurrents qui essayent de vous doubler de tous côtés, mais également pour vous recoiffer ou vous repoudrer le nez. Rave Racer a une spécialité: les bosses, dos-d'âne et autres embûches. Le choc à l'atterrissage de la voiture est très bien rendu: vous avez l'impression de rebondir littéralement dans l'écran!



Le jeu comprend moins de "glissades" que le Ridge Racer original.

LES BOLIDES

Pas moins de huit véhicules sont à votre disposition. Ils sont tous décorés de références aux jeux de Namco (Tekken, Galaga, Galaxian, Steel Gunner...), ou encore aux attractions du parc de jeux de Namco, le Wonder Egg (The Tower of Druaga, Project Dragoon...).

LE JAPON EN DIRECT

INTÉRIEURE OU EXTÉRIEURE?

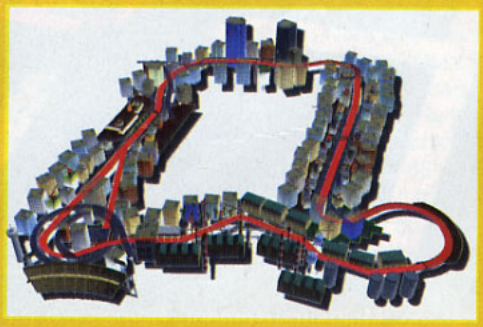
En sélectionnant la vue intérieure, vous voyez la route à travers les yeux du pilote. Vous disposez alors d'un rétroviseur.

Cette fois-ci, vous pilotez la voiture jaune en vue extérieure. La vision de la route et de ce qui vous entoure est plus large.

TROIS PETITS TOURS ET PUIS S'EN VONT...

Rave Racer comprend donc quatre pistes. Deux sont destinées aux débutants, une aux joueurs moyens. Enfin, la dernière est réservée aux joueurs qui font les trois premières courses les yeux fermés, à l'envers et en manuel!

• *TRACK 1 (DÉBUTANT)*
Le premier circuit est identique à la bonne vieille piste de Ridge Racer. Il correspond au circuit rouge sur la carte ci-dessus.
• *TRACK 2 (DÉBUTANT)*
La course se déroule sur une voie rapide qui traverse la ville. Les tournants à angle droit sont nombreux, et il y a plusieurs dos-d'âne à la fin du parcours. Un train passe sur une voie qui surplombe la route. Le joueur parcourt le circuit rouge et jaune.



• *TRACK 3 (INTERMÉDIAIRE)*
Ce circuit est très proche de la piste de Ridge Racer, hormis le fait qu'il passe à travers différents ponts et que la ville est différente, plus vaste et plus détaillée...

• *TRACK 4 (OTAKU)*
Le circuit pour les experts, où les courses ont lieu de jour comme de nuit. Sur les chemins escarpés de montagne, il vous arrivera de chuter. Pour y revenir, vous emprunterez le tunnel.

Kileak 2

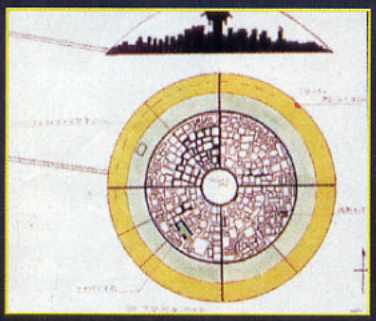
Kileak, the Blood a été bien accueilli par les jeunes Japonais. Sony Music Entertainment a donc décidé de se remettre au travail. Pour le moment, le projet en est à ses débuts: le scénario est terminé ainsi que le design des différents endroits où se déroule le jeu. Le designer des engins de Kileak, le célébrissime Mister Yokoyama, a repris du service. Dans l'épisode numéro 2, il a réalisé non seulement l'aspect des robots, mais a participé au reste du jeu de façon plus effective que dans le premier épisode.

Kileak 2 se passe en 2038 à South Base, soit vingt-sept ans après le premier épisode. Un virus, le Gigary Virus, a décimé la population de l'Amérique du Sud. Mickael Baifuros, le fils de Carl Baifuros (héros de l'épisode précédent), a conservé un exemplaire d'ADN humain non altéré. Il a maintenant l'apparence d'un cyborg, moitié-humain, moitié-machine. L'humanité, ravagée par le virus, disparaît à vue d'œil. La population se réfugie dans des cités-dômes, enterrées à plusieurs dizaines de mètres sous terre. Un mouvement de résistance s'organise contre Mickael, qui prône la transformation en cyborg pour lutter contre le mal. Masao, ancien leader de la résistance contre les robots de Baifuros – qui traquaient les derniers humains –, est le héros de l'histoire. Il est aidé dans le jeu par Leia, une jeune fille mystérieuse, qui a contracté le virus.

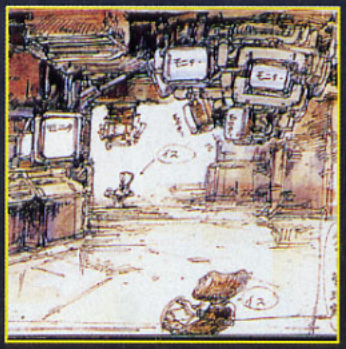
Leia est d'une aide précieuse, mais elle est atteinte du virus.

SME/PS

fin 95 au Japon



La cité-dôme, sous terre.



Les graphistes ont commencé à travailler sur la modélisation en 3D de ces lieux à partir des esquives et des dessins du scénariste.

DE KILEAK À KILEAK 2, CE QUI A CHANGÉ

- Le mode High Speed permet de se déplacer plus rapidement, et de faire feu tout en se déplaçant.
- On peut se cacher pour éviter les adversaires qui arrivent.
- Dans la cité, le jeu demandera au joueur d'exécuter plusieurs petites missions.
- On peut sauvegarder plus facilement et plus fréquemment.
- Il y a plein de nouvelles armes, plus nombreuses et plus puissantes.
- On rencontre de nombreuses personnes. Converser avec elles permet d'avancer dans l'histoire.
- Le placage de texture en temps réel a été amélioré.

Nintend
La Voie Ni

En attendant que sorte l'Ultra-64 (ou Ultra-Famicom, comme elle risque de s'appeler au Japon), le grand projet de Nintendo demeure le Satellaview. Nous avons déjà abordé les aspects techniques de ce décodeur qui se branche sur la Super Famicom et permet de recevoir au Japon une chaîne de télévision par satellite (cf. Consoles+ n° 41). Mais, afin de mesurer plus précisément les conséquences de l'arrivée de ce géant du marché vidéoludique dans le monde de la télé, nous sommes allés poser quelques questions supplémentaires au père Mario. Quant à l'Ultra-64, elle reste entourée d'un voile de mystère...

M. Imanishi, huile de Nintendo, a eu la gentillesse de nous expliquer la stratégie de Nintendo, qui, entre la pression due à l'apparition des nouvelles consoles de Sega et de Sony et sa domination du marché japonais des 16 bits, poursuit sa voie. Et cette troisième voie s'inscrit souvent en décalage par rapport aux stratégies et aux choix de ses concurrents.

CONSOLES+: Cette année, Nintendo a commercialisé, et va commercialiser, un nombre important de nouveaux produits hardware, de nouveaux matériels. Nintendo est-elle davantage une compagnie de logiciels, de software, ou davantage un constructeur de hardware? Comment s'articulent les divers secteurs de la société Nintendo?

NINTENDO: Nintendo ne se contente pas de produire des jeux vidéo. Commençons par notre métier le plus ancien: 1% du chiffre d'affaires est réalisé par la vente de cartes à jouer japonaises, une activité traditionnelle de la société. La plus grosse division de Nintendo est celle qui s'occupe de produire le hardware. Puis viennent les départements des ventes et de l'administration générale. Le département de la recherche et développement (R & D) appartient à la division de la production. Les programmeurs y sont bien moins nombreux que les concepteurs de jeux et les ingénieurs. Il faut savoir que le codage (programmation) des jeux est parfois effectué par des sociétés tierces. Quoi qu'il en soit, il y a, bien sûr, une coopération étroite entre toutes les divisions.

C+: Est-ce que les machines vendues par Nintendo ne sont fabriquées que par Nintendo?

NINTENDO: La conception et la planification de la production sont exclusivement le domaine de Nintendo. Mais l'assemblage est parfois réalisé en coopération avec d'autres sociétés.

C+: Nintendo a conçu des jeux d'arcade dans le passé. Est-ce qu'il est question de reprendre cette activité?

NINTENDO: Nintendo a bien conçu quelques jeux d'arcade, mais en se limitant à la partie "logicielle". La fabrication de jeux d'arcade demande des investissements colossaux. Si nous réalisons un jeu d'arcade avec Mario, et que chaque partie coûte 100 yen [NDLR: environ 5,50 francs], il passera pas mal d'eau sous les ponts avant que le jeu soit rentable... Nintendo ne s'intéresse pas aux produits dont la rentabilité dépend du temps de jeu. Nous voulons créer des produits où le temps n'est pas une restriction. Par exemple, les consoles de jeux de salon, qui ne coûtent pas cher et possèdent toutes une logithèque. D'autre part, il est impossible actuellement de faire des jeux d'arcade à succès en se contentant de concevoir la partie logicielle. De nos jours, les fabricants de jeux d'arcade conçoivent hardware et software. Enfin, les consommateurs de jeux d'arcade sont des passionnés, ils diffèrent beaucoup des possesseurs de console.

C+: Quelle est la cible du Satellaview?

NINTENDO: Il s'agit des enfants, et plus particulièrement des joueurs. Aussi, dans la tranche

o-Do: intendo

horaire de 4 heures à 7 heures, nous proposerons des previews de jeux vidéo. Mais le Satellaview est aussi une banque de données. Nous souhaitons proposer des achats par correspondance, des assurances, des nouvelles... Nous ne proposerons pas de jeux vidéo, mais nous permettrons aux joueurs de télécharger une partie du jeu, dans la limite des cartouches de 8 Mb (un Mo). Ce sera des genres de previews!

C+: Est-ce que Nintendo a l'intention de commercialiser le Satellaview en dehors du Japon?
NINTENDO: Il est encore trop tôt pour le dire... Mais si le Satellaview s'avère un succès important au Japon, nous aimerions évidemment proposer le même genre de système à l'étranger. Il sera possible de couvrir le territoire américain. Il serait aussi très facile de couvrir l'Asie et la Chine. Dans ces pays, le câble n'est pas une solution viable du fait de l'étendue des distances, ce qui nous ouvre un large marché.

C+: Combien d'unités pensez-vous commercialiser?
NINTENDO: Nous avons pour ambition de vendre environ deux millions de Satellaview lors de la première année. Nous avons ouvert un service destiné à enregistré les commandes dès fin février 1995.

C+: Combien avez-vous racheté la société de diffusion par satellite, St Giga?
NINTENDO: Il y a deux ans, nous avons acheté 20% des parts, 900 millions de yen [NDLR: un peu moins de 50 millions de francs].

C+: Quelles sont les compagnies qui participent au projet Satellaview?
NINTENDO: Il est encore un peu tôt pour dévoiler tous les noms, mais Hudson, Square et Enix en font partie. Nous avons effectué un test de marché en coopération avec Square.

C+: Nintendo va-t-il commercialiser des accessoires pour le Satellaview?
NINTENDO: Oui, nous allons vendre des cartouches pour sauvegarder les préférences ou les tips... Les cartouches sont actuellement de 8 méga, mais cette capacité devrait s'accroître bientôt.

C+: Qu'est-ce que vous pensez du marché actuel des 32 bits?
NINTENDO: D'après les magazines, la guerre des 32 bits a commencé cette année au Japon. En fait, il n'y a pas de guerre du tout! Au Japon, la seule plate-forme qui a réussi à vendre plus de onze millions d'exemplaires est la Super Famicom. Beaucoup de développeurs travaillent sur cette console, et les ventes de Chrono Trigger, de Super Donkey Kong (DK Country), de Seiken Densetsu II (Legend of Mana) ou de Dragon Quest l'illustrent bien.

3615 CARTOONIST
3615 CARTOONIST
3615 CARTOONIST
MANGA42
35 FRS
FRAIS D'ENVOI COMPRIS
Un Max d'Info, du Manga, du Pr
CSE 1.27 Frs/mn

OKINAWA

Coche les cases que tu veux dans la liste en dessous c
fais ta commande sur papier libre mais n'oublie pas de
joindre ce bon à découper dans les deux cas

ART BOOK DBZ	140 Fr
MINI ALBUM 50 CARTES PP21	60 Fr
TRADING COLLECTION	35 Fr
K7 DBZ du N 1 à 11	149 Fr
Cassette DBZ	69 Fr
Figurines DBZ de 1 à 9	120 Fr
Figurines DBZ 10	159 Fr
Figurines DBZ 11 à 16	139 Fr
Porte clef DBZ ou Sailor Moon	29 Fr
Jeux de cartes	65 Fr
Manga 42 DBZ	39 Fr
Angel (français)	45 Fr
Art Book	TEL
Ancienns Power Level et DP	TEL
Carte Magic Booster	55 Fr
Carte Magic Starter	17 Fr

Frais de port 30 Frs en sus
TOTAL Frs

L'INTROUVABLE EST CHEZ NOUS !!!
Pour tout savoir téléphone au (16) 94 91 55 0

soit tu payes par chèque et alors, tu le mets à l'ordre de Okinawa, soit tu payes par Carte bleue et tu précises le numéro, le nom de la banque et la date d'expiration

prénom :.....
nom : .....
adresse : .....
code postal :..... Ville : .....
N° carte bleue : .....
Expire le : ..... Banque: .....

A RETOURNER A : OKINAWA
Galerie le Carrousel 83000 TOULON

LE JAPON EN DIRECT

C+: Comment voyez-vous l'évolution des jeux vidéo?
NINTENDO: Le CD-Rom a l'avantage de la capacité de stockage. Mais ce n'est pas parce que vous allez stocker des mondes interactifs, ou utiliser des héros qui ressemblent vraiment à des personnages réels, que le jeu sera meilleur.
L'avenir réside dans la possibilité de laisser le joueur participer à la création ou à l'évolution du monde dans lequel le jeu prend place.

C+: Qui est le principal concurrent de Nintendo, Sega ou Sony?
NINTENDO: En simplifiant les choses, on pourrait dire que 64 est plus gros que 32, et donc que l'Ultra-64 n'a pas de concurrente! [rires...] Avec 90% du marché nippon, Nintendo n'a pas de concurrent pour le hardware! Par contre, pour les jeux, nos licenciés sont nos concurrents. On peut dire que nous avons plusieurs centaines de concurrents.

C+: Parlons un peu de l'Ultra-64, si vous le voulez bien... Quand est-ce que Nintendo annoncera officiellement toutes les caractéristiques de sa 64 bits?
NINTENDO: De même que pour la Super Famicom et pour la Game Boy, nous ne pensons pas faire une conférence d'explication et de démonstration de la puissance de la machine. Nintendo ne va pas demander aux éditeurs de développer sur Ultra-64. Nous voulons d'abord prouver la valeur de la console à travers les jeux développés en interne par Nintendo. Les contrats avec les autres éditeurs viendront après. Sony et Matsushita ont supplié les éditeurs de commencer à faire des jeux avant même la mise en vente de la machine. Ces deux compagnies ont même soutenu financièrement certains "third-parties" (nom que l'on donne aux éditeurs licenciés). Nous ne pouvons faire une telle absurdité. Sony a signé plus de deux cents contrats avec des "third-parties" au moment de la sortie de la Playstation. Si les ventes n'avaient pas été bonnes, avec les engagements pris, qu'est-ce qui se serait passé pour ces éditeurs? C'est très risqué...

C+: Quelles exigences exprime Nintendo à l'égard des éditeurs qui veulent développer sur Ultra-64?
NINTENDO: Nous avons prévu une politique de licence, mais nous leur demandons actuellement de patienter un peu avant qu'elle ne se mette en place. Les jeux réalisés par le Dream Team (une série de développeurs sélectionnés par Nintendo et travaillant en collaboration avec Nintendo pour créer les premiers jeux sur Ultra-64) démontreront les possibilités de la machine. Si les ventes sont bonnes, nous avons l'intention de commencer à laisser les éditeurs développer sur Ultra-64 selon notre politique de licence.
De plus, certaines personnes nous ont demandé de ne pas mettre en vente l'Ultra-64 cette année, parce que nous sommes toujours dans l'ère Super Famicom. Actuellement, de plus en plus de superbes jeux SFC sont mis en vente. 16 bits sont largement suffisants... Au Japon, le principal concurrent de l'Ultra-64 sera sans doute... la Super Famicom! [rires.]

C+: Quel est pour vous le meilleur système de stockage de données? Le CD-Rom, la cartouche?
NINTENDO: Pour Nintendo, la cartouche est le meilleur des systèmes. Nous avons choisi ce média à cause des possibilités d'extension, le rajout d'un chip DSP dans StarFox, par exemple. Ce n'est pas parce qu'un jeu est plus gros qu'il est meilleur... Par exemple, Super Donkey Kong (Donkey Kong Country) ne fait que 32 Mb (soit 4 Mo). Mais avec l'Ultra-64, la capacité de stockage des cartouches sera supérieure...
Le CD-Rom est un média intéressant mais sa fabrication demande beaucoup d'énergie et d'investissements, il faut remplir le CD par un jeu énorme. Avec le CD-Rom, le temps de développement des jeux a été rallongé.

C+: Avez-vous développé de nouvelles technologies de compression de données?
NINTENDO: Oui, en collaboration avec SGI et des constructeurs de circuits électroniques tels que Taiwan. Les techniques de compression de données de l'Ultra-64 seront différentes de celles de la SFC.

C+: Combien de temps faut-il pour faire un jeu sur Ultra-64?
NINTENDO: C'est difficile à dire, car il y a tellement de types de jeux différents, et puis, pour le moment, peu de développeurs travaillent dessus. Aux Etats-Unis, seize compagnies travaillent sur l'Ultra-64. Au Japon, encore moins... Mais je dirais, en moyenne, environ un an et demi.

C+: Est-ce que l'Ultra-64 sera une plate-forme multimédia?
NINTENDO: C'est avant tout une console de jeu!

C+: Quels sont les avantages marketing de l'Ultra-64?
NINTENDO: Si vous voulez parler des spécifications, nombre de couleurs, vitesse, etc., c'est un non-sens pour Nintendo. Cela ne veut rien dire... Si vous ne voyez pas un jeu bouger à l'écran, vous ne pouvez juger la machine. L'œil humain est encore le meilleur moyen pour décider si un jeu est bon ou non. Et pour ce qui est de faire de bons jeux, nous faisons confiance à Miyamoto San [NDLR: le créateur de Mario]...

C+: Lors de la sortie de l'Ultra-64, combien de jeux seront disponibles?
NINTENDO: Trois jeux, tous provenant de Nintendo, seront commercialisés en même temps que la console. Leurs prix seront semblables à ceux des jeux pour Super Famicom. Il est prévu de mettre en vente trois nouveaux jeux par mois. Un peu comme Virtua Fighter pour la Saturn, Toh Shin Den ou Ridge Racer pour la Playstation, nous aurons besoin de hits pour le lancement de l'Ultra-64. Avec nos programmeurs et concepteurs de jeux capables de réaliser des cartouches comme Super Donkey Kong (Donkey Kong Country), qui s'est vendu à 500 000 unités le premier jour, nous sommes plus que confiants dans la qualité des premiers jeux sur Ultra 64...

Propos recueillis par une banane mûre

Bientôt et pour la première fois avec Doom, découvre les meilleurs effets 3D sur Super Nintendo grâce au coprocesseur Super FX2.

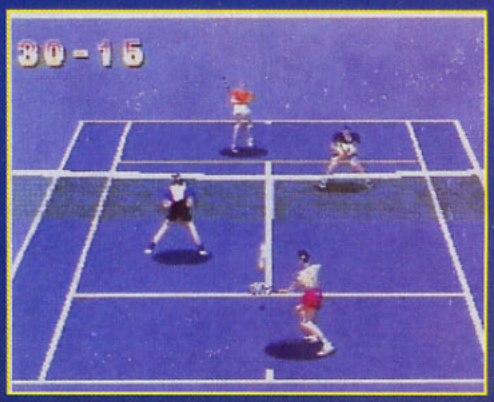
ASTUCES & CONCOURS
36 68 • 33 68

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc.

SUPER NINTENDO

LE JAPON EN DIRECT

V-Tennis

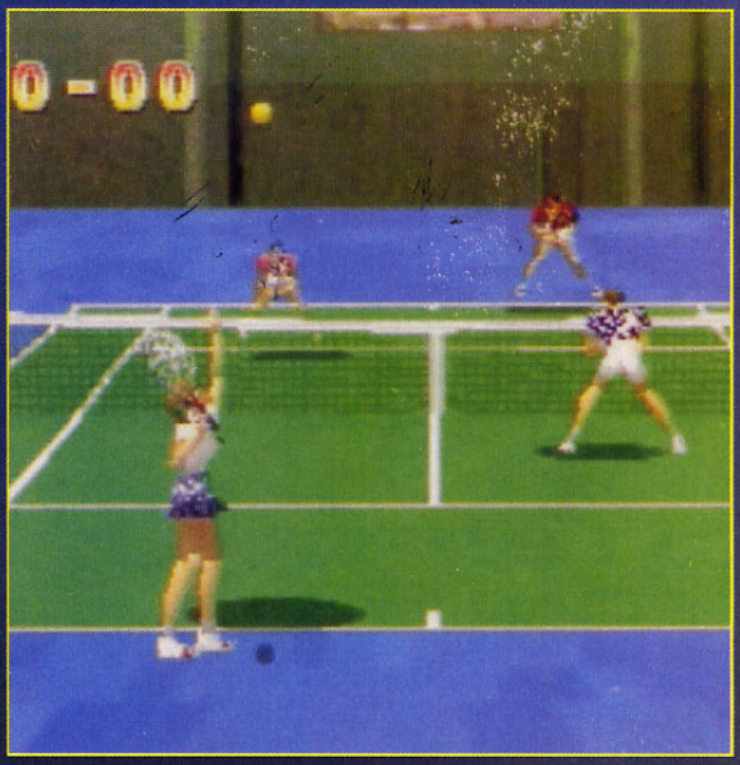


Les matchs se déroulent en double aussi bien qu'en simple.

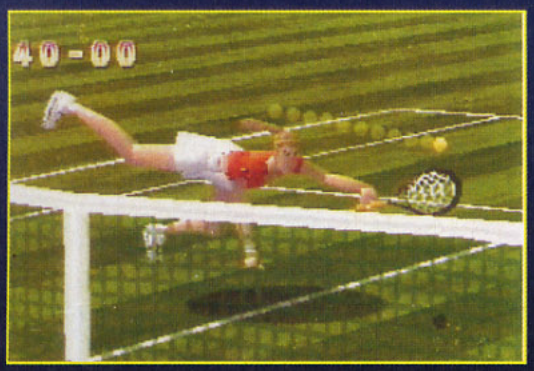
Le nouveau logiciel de Tonkin House s'inscrit dans la tendance générale des simulations sportives sur Playstation: des sports assez variés (du catch au volley-ball en passant par le foot) où les joueurs sont traités en 3D temps réel.
Tonkin House a choisi le tennis. Les options de jeu sont assez classiques, offrant la possibilité de jouer seul contre la machine ou contre un autre joueur. Les parties peuvent se dérouler en simple ou en double. Cependant, un mode moins commun a fait son apparition: l'option Watching permet d'assister à un match où tous les joueurs sont gérés par l'ordinateur, en tant que spectateur. Au-delà de son aspect esthétique, cette option permet de faire rapidement le tour de tout ce que V-Tennis peut offrir. Les joueurs sont modélisés en 3D, avec placage de texture et Gouraud Shading. Le résultat est très réussi du point de vue du réalisme. Les animations des joueurs sont assez variées, et vous les verrez rattraper de justesse une balle difficile, monter au filet, ou servir comme les pros de Roland-Garros.

TONKIN HOUSE/PS

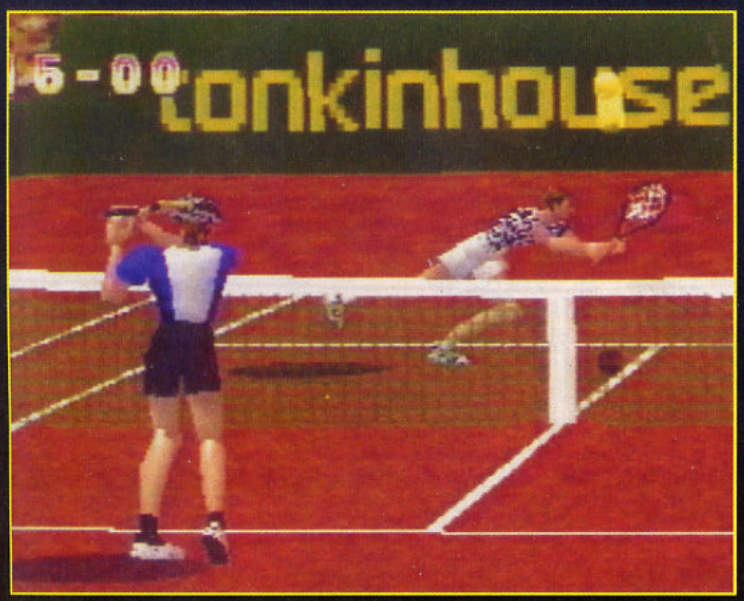
N.C.



Balle de match...



Dommage! Il s'en est fallu de peu!



Une petite montée au filet.

La mode est à la 3D... Mais il faut avouer que, pour des simulations de sport, la 3D apporte beaucoup de confort au joueur.

Doom sur Super Nintendo. Le premier jeu où t'as plus besoin de PC pour cartonner en 3D.

ASTUCES & CONCOURS
36 68 • 33 68

ocean

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games

Sculptured SOFTWARE INC.

CREATED BY id SOFTWARE

Williams® Williams Entertainment Inc.

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO RPG

SQUARE/SFC

N.C.

Qui pensait revoir Mario si tôt après la sortie japonaise de Yoshi's Island? Personne. Et pourtant, le moustachu italien est de retour dans de nouvelles aventures, et qui plus est dans un jeu d'aventure justement! Square, que l'on connaît pour la qualité de ses jeux de rôles (la série des Final Fantasy, Chrono Trigger, Secret of Mana...), est sur le point d'achever un jeu d'aventure mettant en scène Mario et ses acolytes: Luigi, la princesse Toadstool, Bowser et bien d'autres encore. Fait étonnant, bien que les personnages appartiennent tous à Nintendo, c'est Square seul qui s'est chargé de réaliser ce jeu. On comprend mieux pourquoi quand on sait qu'une grosse partie du capital de Square appartient à Nintendo (on parle de 24% des actions). Ceci explique aussi pourquoi les jeux de Square n'apparaissent que sur les consoles de Nintendo et non sur celles de Sega ou de Sony. Le jeu, qui tient sur une cartouche de 32 mégas, semble très prometteur, avec une aventure palpitante et des graphismes d'une beauté incroyable. Ces derniers ont d'ailleurs été réalisés sur de grosses stations de travail, de style Silicon Graphics, pour ensuite être adaptés sur la Super Famicom. Le résultat est là: les sprites sont en 3D et ont du volume. Saisissant. La sortie au Japon de ce RPG est prévue pour bientôt. Plus d'infos et plus de photos dans les prochains Consoles+.

Certaines scènes du jeu proposent des séquences de plates-formes.

De nouveaux personnages apparaissent, comme cette grosse araignée.

On retrouve, comme dans chaque Mario, des obus. Attention danger!

Dans les châteaux qui mènent au boss, Mario devra se frayer un chemin sans se faire toucher par les ennemis.

Une chose est certaine, les graphismes sont d'une remarquable qualité.

Avec sa vue en 3D isométrique, il n'est pas évident au début du jeu de manier correctement le personnage.

Doom bientôt sur Super Nintendo. Dégaine le premier parce qu'il n'y en aura pas pour tout le monde.

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games

Sculptured SOFTWARE INC.

CREATED BY id SOFTWARE

Williams® Williams Entertainment Inc.

SUPER NINTENDO

LE JAPON EN DIRECT

Guardian Heroes

Le boss de fin de niveau a un regard de braise qui ne laisse personne indifférent.

Avec Guardian Heroes, Sega nous a concocté un beat-them-all dans la tradition des Final Fight ou des Bare Knuckles. Au fil de l'épée, vous allez devoir vous tracer un chemin à travers une série de niveaux au scrolling horizontal.

Beat-them-all pur et dur, Guardian Heroes vous en donne pour votre argent.

Après avoir arpenté les sombres ruelles du bourg, vous voilà en pleine nature.

SEGA/SATURN

1995 au Japon

La version de Guardian Heroes à laquelle j'ai pu jouer chez Sega était loin d'être terminée, mais on pouvait déjà se faire une idée des principaux attraits de ce futur CD-Rom. Sa principale originalité vient du fait que l'on joue sur trois niveaux de profondeur. Les combattants bondissent du fond du décor au milieu de l'écran puis au premier plan. Il est possible de passer de n'importe quel plan de l'écran directement à un autre, par exemple du premier plan au fond sans s'arrêter au milieu. Chacun des sprites des protagonistes possède donc trois tailles différentes, selon sa position dans l'aire de jeu. Mais pour cela, les graphistes n'ont pas dessiné chaque sprite trois fois. Ils ont eu recours à une des spécificités des puces graphiques de la Saturn: la possibilité d'effectuer instantanément le zoom d'un sprite, l'agrandissant ou le réduisant à volonté! Le joueur doit donc gérer non seulement les combats, mais l'espace où ils se déroulent. Lors d'une attaque surprise, il faut prendre garde à se trouver sur le même plan que son adversaire, sans quoi la riposte est impossible. De la même façon, si les assaillants sont trop coriaces, et que les choses tournent mal, il est possible de prendre le large en passant à côté.

Association de massacreurs

Guardian Heroes dispose d'une autre possibilité intéressante: jusqu'à six joueurs pourront taillader l'ennemi de concert dans la version finale. Le jeu est basé sur un scénario d'héroïc-fantasy, et c'est à l'arme blanche et au sort magique qu'il faut affronter des troupes en armure. Le personnage principal, Selena, est un chevalier en armure rouge, de sexe féminin (elle a même une chevelure verte, mais c'est parce qu'elle a vu trop d'animés japonais!). Han est son alter ego masculin. Les trois autres personnages qui pourront se joindre au duo sont un guerrier, une demoiselle et un jeune magicien. Suivant le personnage que le joueur choisit, le déroulement du jeu – qui ressemble par certains aspects aux RPG (nom japonais des jeux de rôles) – sera modifié. Autrement dit, la durée de vie sera d'autant plus longue que chacun des personnages connaît une aventure différente.

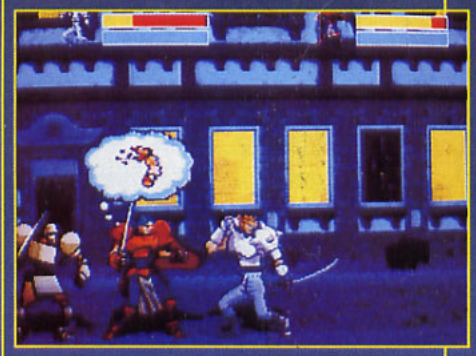
Sanglants et bondissants héros

Parmi les autres aspects intéressants du jeu, on peut noter les combats façon MK, avec des gerbes de sang qui jaillissent à chaque fois que vous maniez votre rapière. De plus, le jeu offre la possibilité de se mettre en garde pendant un saut, ce qui permet d'éviter bien des dommages, et d'adapter sa technique de combat. Le jeu n'est pas encore terminé, mais s'annonce très sympathique... du moins pour les amateurs de beat-them-all! Il faut dire que l'équipe à qui l'on doit Guardian Heroes n'en est pas à son coup d'essai. C'est en effet à Treasure, éminent auteur de Gunstar Heroes, Heady Dynamite, Aliens War... et spécialiste des jeux-d'action-frénétiques-qui-vous-en-donnent-pour-votre-argent, que l'on doit Guardian Heroes!

Et que je te coupe en rondelles, que je te transperce, que je te pique et t'aplatis: l'hémoglobine coule à flots, et votre héros s'en donne à cœur joie!

COUPS ET SORTS

Votre héros moyenâgeux maîtrise aussi bien l'art de découper son prochain en rondelles que celui de lancer des sortilèges. Il peut invoquer un sort particulier, et une bulle telle que celles que l'on trouve dans les BD (des phylactères, dirait un didacticien) se forme avec la représentation du sort magique. Certains déclenchent une espèce de rayon électrique, d'autres congèlent l'adversaire pendant un court instant. Leurs effets sont dévastateurs.



Jusqu'à six joueurs pourront se battre dans la version finale!

L'hurluberlu en armure dorée est un ami, un golem que vous avez invoqué. Il vous suit pendant un moment, tapant sur tout ce qui bouge, et se montre pour le moins menaçant à votre égard. Lui aussi est capable d'attaques spéciales efficaces!

DES BAFFES SUR TROIS NIVEAUX!

A la différence des beat-them-all habituels, qui n'ont généralement que deux niveaux de profondeur et dans lesquels les sprites des personnages passent d'un niveau à l'autre sans modification de leur aspect, Guardian Heroes offre un système nettement plus réaliste et convaincant. Tout d'abord, les sprites peuvent se déplacer sur trois lignes parallèles, trois niveaux de profondeur différents. De plus, à chaque changement de niveaux de proximité, la Saturn adapte automatiquement et instantanément la taille du sprite.

Les trois différents niveaux: complètement au fond, au milieu de l'écran et au premier plan. Vos adversaires combattent également sur trois plans.

Steamgear Mash

Après avoir réalisé un méga-hit sur Playstation, j'ai nommé le célébrissime Toh Shin Den, Takara s'attaque à la console concurrente, la Saturn de Sega.

Les entrées et sorties sont matérialisées par des flèches.

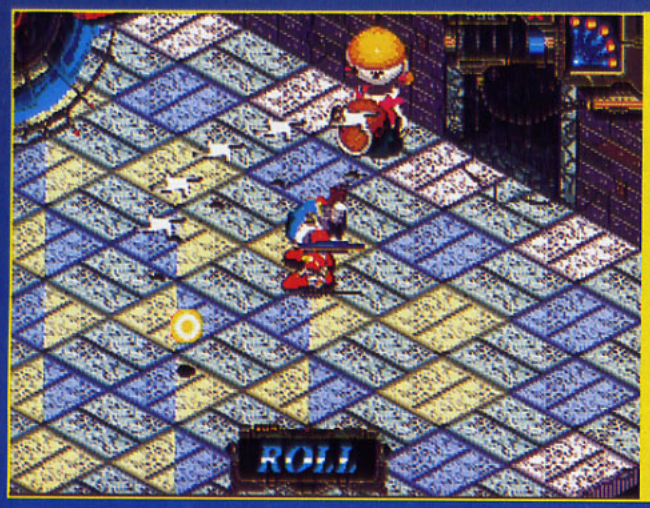
Plutôt que réaliser tout simplement une conversion de son jeu de combat en 3D polygonale, l'éditeur japonais a préféré, pour sa première incursion en territoire saturnien, se lancer dans le développement d'un jeu original, Steamgear Mash.

Bulleur à vapeur

Steamgear Mash est un petit robot qui, comme son nom l'indique, fonctionne à la vapeur. Inventé par le célèbre docteur Sendagaya pour casser la figure du roi Gash, le tyran qui règne sur le monde de Tam, c'est un gros paresseux qui préfère se la couler douce dans son coin plutôt que se mêler de tout ce qui pourrait lui attirer des ennuis ou lui demander des efforts. Mais Mash est amoureux de la petite-fille du docteur Sendagaya, Mina Chan. Et le jour où l'ignoble Gash enlève Sendagaya et Mina, sa vapeur ne fait qu'un tour dans ses tuyauteries, et il se décide à aller s'occuper de ce pas du cas Gash [ouf].

Like a shoot machine...

Equipé au départ de son "Mash gun", il découvre en route une série d'items qui lui permettront de se doter d'armes diverses et variées (bombes, lance-flammes, petits suisses périmés...). Mash est un robot très maniable: il peut tirer en tournant sur lui-même, pour "arroser" tout ce qui l'entoure. Il sait se "locker" (se verrouiller) sur une cible et même faire feu en reculant. Steamgear Mash offre un style de jeu différent à chaque niveau. Ainsi, le joueur découvrira un beat-them-all, une chasse au trésor et des énigmes à résoudre... Cette variété de styles de jeu est renforcée par la possibilité de Mash de se déplacer avec le matériel adéquat aussi bien sur terre que dans les airs ou sous les flots. Espérons que Takara, avec son premier titre sur Saturn, connaîtra le même succès que sur Playstation.



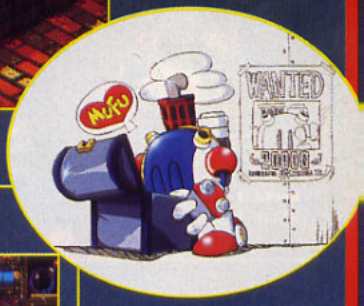
En tirant, et en "arrosant" à 360°, Mash peut se débarrasser d'un seul coup de plusieurs de ses adversaires, que cela soit avec des shurikens ou au lance-flammes!

Petit coup de lance-flammes: ça défoule et ça calme les ardeurs de l'adversaire!

Cela s'appelle "sauter de joie". D'ailleurs, il n'y a qu'à voir sa mine.

Le combat contre le roi des cartes, le boss du niveau, ne fait que commencer.

Comme dans un duel de western, Mash et son adversaire ont ouvert le feu en même temps!

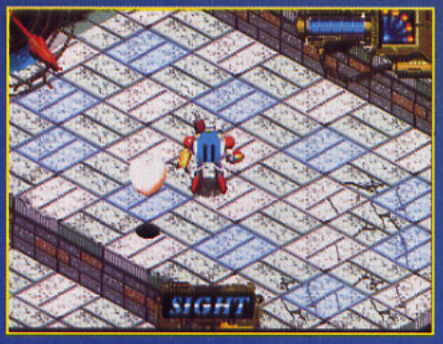


VRAIE FAUSSE 3D

Si Steamgear Mash fait bien appel à la 3D, il ne s'agit que d'une pseudo-3D. Les graphismes des écrans ont été conçus de telle façon qu'ils donnent au joueur une impression de profondeur de l'aire de jeu. De même, les personnages ne sont pas en 3D, à base de polygones animés à l'écran en temps réel. Ils sont constitués de sprites, et ont un "aspect 3D" car ils ont été créés grâce à un logiciel de modélisation 3D. Pour résumer les choses, si Toh Shin Den était véritablement un jeu en 3D, Steamgear Mash donne une impression de 3D. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il soit moins amusant ou performant. Cette technique de la "pseudo-3D isométrique" a été utilisée par pas mal de hits sur consoles ou micro. Landstalker sur Megadrive en est un parfait exemple!

La 3D isométrique permet de donner une sensation de profondeur. Remarquez l'escalier pris d'assaut par les troupes du roi ...

... mais stoppées dans leur élan par les bombes de Mash, qui rebondissent sur les marches.



Mash vient de dénicher un item en forme de cœur, qui va remonter son niveau de vitalité.

L'aiguille rouge, en haut à gauche de l'écran, indique le degré de danger pour Mash...

Avant d'être convertis en sprites, les personnages du jeu ont été modélisés en 3D.

Hermie Hoppe

Hermie, un jeune rouquin, a rendez-vous avec sa petite amie, Torish. Alors qu'il l'attend, assis sur un banc public, un curieux truc surgit d'une poubelle à quelques mètres de lui...

Il s'agit d'un œuf doté d'une paire de jambes et de bras! Puis le bidule réintègre la poubelle. Intrigué, Hermie regarde à l'intérieur. Bizarrement, il n'arrive pas en distinguer le fond... En se penchant davantage pour mieux voir, ce nigaud trop curieux chute dans la poubelle, tel un détritus, et se retrouve incontinent sur une planète inconnue, Tamago (ce qui signifie "œuf" en japonais)!

Bienvenue sur la poubelle des planètes!

Cette planète minuscule se trouve en fait de l'autre côté de la Lune, ce qui explique que, de la Terre, on ne l'ait jamais vue! Sur Tamago, Hermie se sent beaucoup plus fort et habile qu'auparavant. Explication: la planète est exposée aux rayonnements d'une étoile qui ont de curieux effets, comme celui, par exemple, de donner vie aux objets. Les différentes ordures que les humains ont déposées dans la "porte" (la poubelle!) se trouvent donc animés d'une vie propre sur Tamago. Là, ils obéissent aux ordres de l'infâme Mad Migo (Migo, en verlan, correspond à "gomi", qui signifie "ordures" en japonais). Celui-ci veut prendre le pouvoir, et Hermie est bien décidé à l'en empêcher. Mais il veut faire vite, car il n'est pas question de rater son rendez-vous avec la délicieuse Torish ...

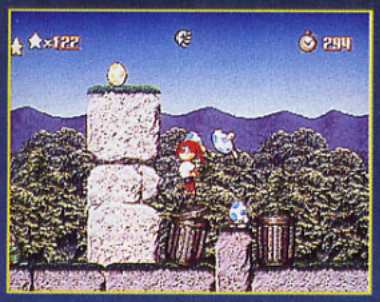
Un monsieur Propre multitâche

Hopperhead est un jeu de plates-formes gigantesque (plus de 64 mondes à parcourir!) qui s'inscrit dans la tradition des Mario/Sonic. Hermie peut marcher, courir, sauter, effectuer des glissades (bien pratiques pour se débarrasser des Pas-beaux), donner des coups de pied, s'accrocher de liane en liane, et même nager! Il peut aussi déclencher différents mécanismes disséminés un peu partout, afin de débloquer des passages, ouvrir des trappes ou accéder à des caches secrètes. En guise d'items, Hermie, poète, collecte des étoiles. Un mode Easy lui permet de bénéficier de l'aide de quatre Otomo Kun. Ceux-ci sont au départ des œufs, tels que ceux qui peuplent Tamago. Mais, en shootant dedans, Hermie les transforme: des paires de bras et de jambes sortent alors de leurs coquilles. Si Hermie continue à collecter des items, ils poursuivent leur croissance et deviennent des compagnons.

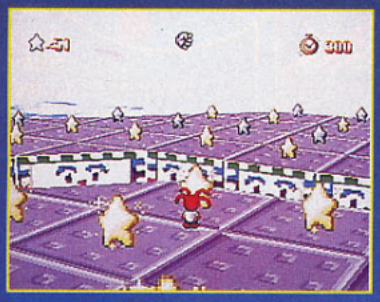
Quatre œufs et un rouquin

Le "développement" des Otomo Kun se fait en quatre étapes. Au départ, ce ne sont que des œufs sur pattes dotés de bras. Puis l'animal (un dragon, une poule, une tortue et un pingouin) apparaît avec encore un bout de coquille sur la tête en guise de couvre-chef, tel Caliméro. Etape numéro trois: l'animal est normal. Enfin, au dernier stade de croissance, l'Otomo Kun gagne en puissance. Ces compagnons d'Hermie le suivent pendant un temps limité. L'icône en forme de main qui se trouve en haut, au milieu de l'écran, permet de déclencher l'action des Otomo Kun. Hermie peut les envoyer dans tous les sens, culbutant au passage les Pas-beaux à l'écran. Ils peuvent servir aussi de marches d'escalier, flottant dans les airs et permettant d'accéder à des endroits difficiles. Si vous les regroupez, ils constituent une plate-forme qui se déplace horizontalement, très utile pour franchir un ravin, par exemple.

Il ne s'agit que du premier monde, et il y en a soixante-quatre, répartis sur quatre îles!



En rebondissant sur des poubelles, Hermie peut atteindre des plates-formes inaccessibles autrement.

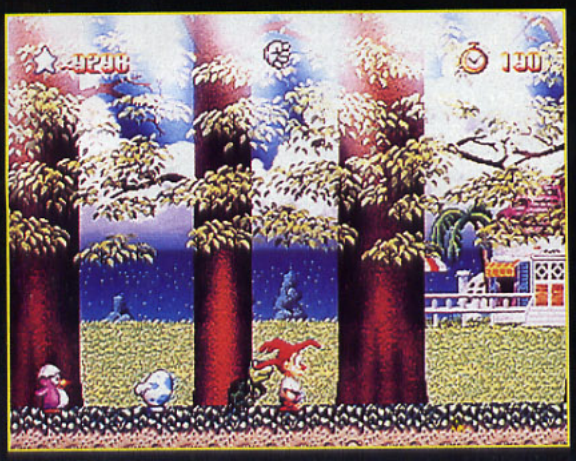


Reprenant un principe de la série des Sonic, les niveaux-bonus font appel à la 3D.

Les ascenseurs permettent d'explorer tous les recoins des niveaux.

head

LE JAPON EN DIRECT



Hermie n'est pas seul, et la joyeuse cohorte qui le suit comme son ombre lui sera d'une aide précieuse.

Les mondes à explorer sont nombreux, et les décors variés.

Hermie nage comme un poisson dans l'eau.

La bombarde vous permet d'aller récupérer des étoiles.

Un boss de milieu de niveau.

Sur la planète Tamago, même les maisons sont en forme d'œuf.

Street Fighter

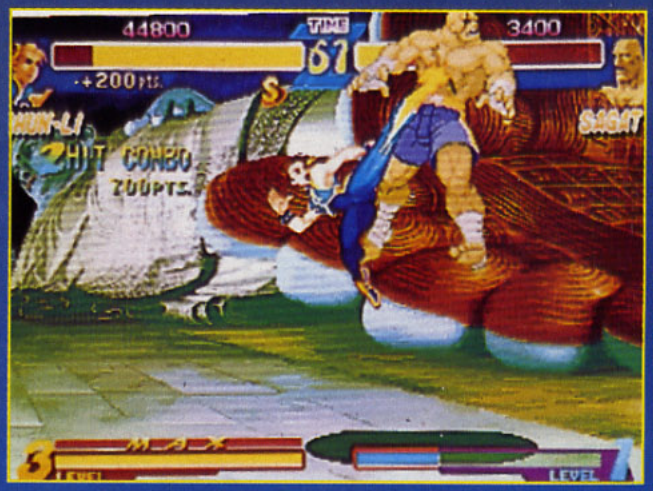
Capcom continue d'explorer le monde des nombres pour ses clones successifs de Street Fighter.

Mais cette fois-ci, le compte est à rebours. Au lieu d'être baptisé "Il-quelque-chose", cette nouvelle mouture a hérité du chiffre zéro! Celui-ci signifie que cet épisode de la saga SF est censé être le premier, le début de tout. D'ailleurs, le jeu en dehors du Japon a été baptisé "SF Alpha", la première lettre de l'alphabet grec symbolisant également cette idée d'origine. La première nouveauté de SF Zero vient du fait que tous les personnages proviennent de jeux déjà existants de Capcom. La plupart des héros sont issus des versions ultérieures de la série Street Fighter, notamment certains combattants qui ont eu une courte carrière dans le Street Fighter original, et que l'on n'avait plus revus depuis, font un come-back (comme Adon, le premier boxeur thaï, avant que Sagat ne débarque dans la série). D'autres viennent de jeux de combat différents de Capcom, tels Guy et Sadom, qui se massacraient joyeusement dans Final Fight, ou encore Rose et sa chevelure ensorcelée, qui sévissait jusque-là uniquement dans Vampire, sous le nom d'Anita (mais elle est ici beaucoup plus jeune). Le style graphique a évolué également: il fait plus "dessin animé" et, dans l'ensemble, les personnages paraissent plus jeunes.

C'est dans les vieux pots...

SF Zero reprend à ses aînés (X Men, Darkstalkers) la mise en garde automatique et les enchaînements de Combos ("Chain Combos"). On peut même mélanger Chain Combos et Super Combos! Chaque personnage dispose d'une "Power jauge" qui se remplit à chaque fois que vous frappez votre adversaire, lorsque vous faites une attaque spéciale ou, de moindre façon, lorsque vous bloquez, et que vous vous faites quand même toucher). Les combattants ont de deux à quatre Super Combos, qu'ils peuvent effectuer avec les trois niveaux possibles de la "Power jauge". On peut saisir et balancer l'opposant plus facilement que dans les versions précédentes. Il est désormais possible de reculer au moment où l'on vous attaque, et d'éviter n'importe quel projectile! Vous pouvez aussi bloquer un coup en plein saut. Côté parades, Capcom a introduit une technique qui permet de contrer les attaques: votre adversaire se fige pendant une fraction de seconde, alors que vous accomplissez votre mouvement. Votre corps est alors entouré de turbulences bleues. C'est une bonne idée, mais soit je ne maîtrise pas le truc, soit ça ne marche pas à tous les coups!

Super-coup de pied de Nash, un ami de Guile, qui explose Chun Li.



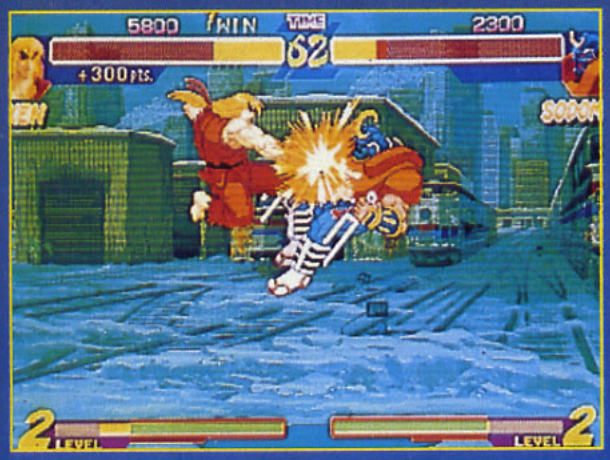
Capcom reste fidèle au système des Hit Combos, apparus avec SF II X.

Zero

LE JAPON EN DIRECT

Ken et Ryu restent les héros incontestés du dernier avatar de la série des SF.

Le "convenient store" (magasin de proximité ouvert souvent vingt-quatre heures sur vingt-quatre) est un décor typique du Japon actuel. Il a été repris du Street Fighter original.



La "Power jauge" au bas de l'écran possède trois niveaux de puissance. Les deux combattants en sont au niveau 2.

Rose s'appelait Anita dans Vampire. Elle a grandi et perdu son nounours, mais a appris à se battre ...

ZXE-D

Bandai est en train de mettre la dernière main à un jeu de combat en 3D polygonale et temps réel, appelé ZXE-D. Zooms, gestion de l'espace dynamique avec multiples changements d'angles de vue, placage de texture et Gouraud Shading... la totale au programme!

Accrochez vos ceintures, ZXE-D va vous balader à un train d'enfer dans tous les sens et recoins de l'écran. Les combats que vous allez livrer ne se déroulent pas uniquement sur un axe horizontal. En effet, les déplacements peuvent s'effectuer de façon circulaire, tout autour de l'adversaire. Par ailleurs, ZXE-D offre une série de particularités. Tout d'abord, il s'agit de duels de robots, et ceux-ci sont armés jusqu'aux dents, ce qui change un peu des jeux de combat mettant en scène des spécialistes en arts martiaux!

Tu me piques un boulon, j'te démonte un bras

Votre Mobile Suit peut être customisé au fil de vos victoires. Imaginons que vous affrontiez une grosse brute de métal, le modèle Type-2 par exemple. Vous finissez par en avoir raison, mais le bougre vous a donné du fil à retordre, surtout son fichu bras droit, équipé d'une hache à double tranchant, aussi puissante qu'acérée. Après avoir remporté le combat, vous pouvez échanger votre propre bras droit contre celui de votre malheureux adversaire. Pratique! Détroussant les cadavres sans vergogne, vous constituez ainsi, peu à peu, LE robot ultime.

Goodies utilitaires

ZXE-D est original à plus d'un titre. Ainsi, le jeu sera commercialisé dans un emballage comprenant le CD-Rom du jeu et... un robot en plastique! L'activité numéro un de Bandai reste le jouet, et le jouet traditionnel. Plusieurs types de robot seront réalisés. D'une quinzaine de centimètres, ils serviront de Memory Card, et chacun d'entre eux pourra être relié à un des ports Memory Card de la Playstation, situés juste au-dessus des ports des contrôleurs. Cet auxiliaire précieux conserve vos scores et la configuration de votre engin de combat customisé. Bonne idée, non? Lorsque vous vous rendez chez un ami pour une petite partie, il vous suffit d'empocher votre petit robot de plastique, puis de le connecter sur la Playstation de votre ami pour retrouver le combattant que vous avez l'habitude d'utiliser et que vous avez configuré de façon optimale pour votre style de combat.

CUSTOM ROBOT

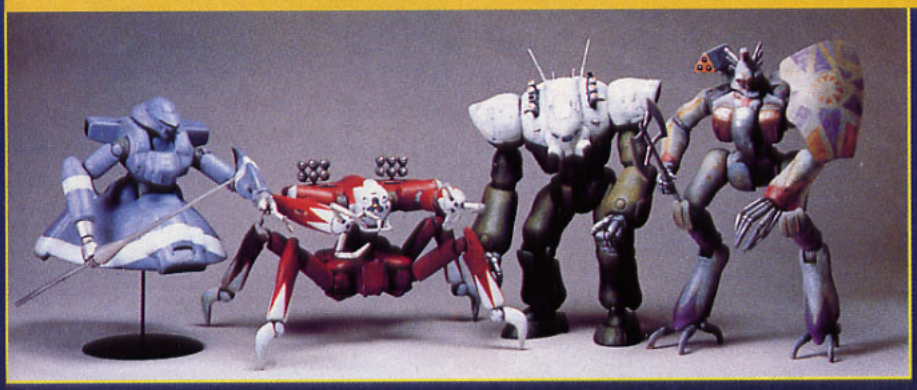
A partir des quatre robots de base, et au fil de vos victoires, vous allez pouvoir vous mitonner un Mobile Suit qui possède les éléments les plus performants et soit optimisé pour votre style de combat (privilégiez la défense, préférez la rapidité à la force...). Les éléments qui peuvent être modifiés sont au nombre de quatre: le bloc corps/tête, les jambes, les bras droit et gauche. En tout, deux cent cinquante-six combinaisons différentes sont possibles, de quoi conférer un jeu une durée de vie importante...

Votre robot était au départ déjà bien customisé.

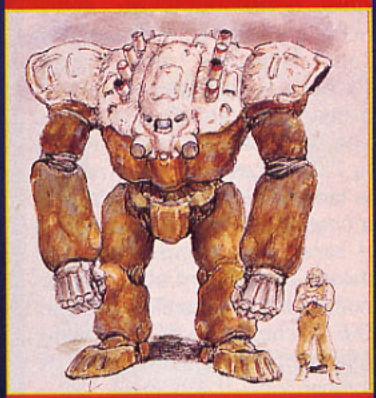
Après avoir remporté le combat contre un adversaire de type 2...

... vous avez pu récupérer ses bras.

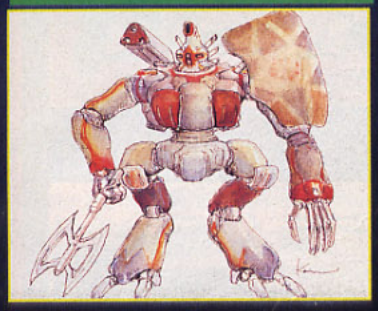
LES QUATRE ROBOTS DE BASE



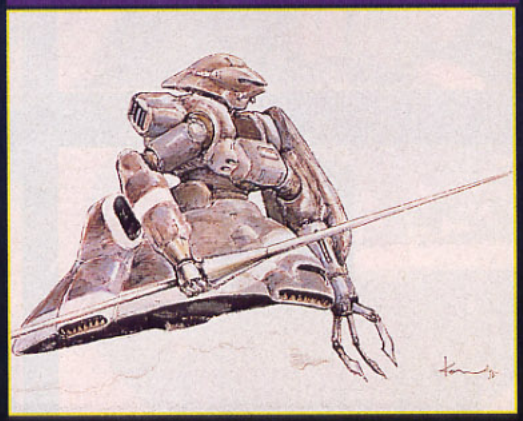
NOM DE CODE: ZXE-D Type 1
MOTEUR: Type 6-YM
HAUTEUR: 1 160 cm
POIDS: 21 450 kg
RÉGION: Sibérie (Russie)



NOM DE CODE: ZXE-D Type 2
MOTEUR: Type-5HPA
HAUTEUR: 1 250 cm
POIDS: 9 820 kg
RÉGION: Grand Canyon (USA)

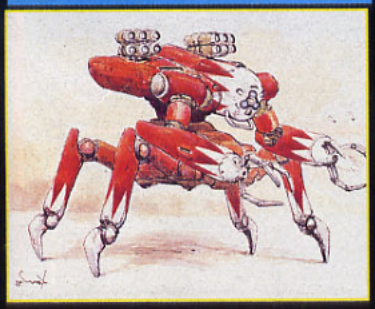


NOM DE CODE: ZXE-D Type 3
MOTEUR: BBM-K125
HAUTEUR: 880 cm
POIDS: 12 440 kg
RÉGION: Europe



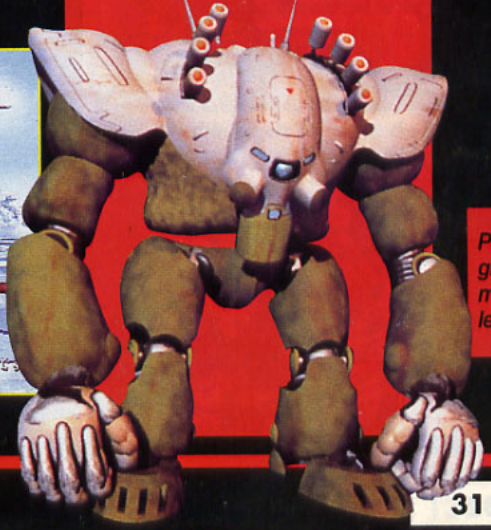
Le design des robots a été réalisé par M. Yokoyama, un spécialiste ès robots et autres Mobile Suit au Japon. C'est lui qui a réalisé l'apparence des engins de Front Mission, le jeu de rôles de Square, ainsi que ceux de Kileak. Il est actuellement en train de travailler sur Kileak 2 (voir preview dans ce numéro).

NOM DE CODE: ZXE-D Type 4
MOTEUR: F-S Type 3
HAUTEUR: 1 040 cm
POIDS: 16 820 kg
RÉGION: Asie



A partir de ses croquis, M. Yamakô a construit lui-même des maquettes de plastique.

Les combattants peuvent être vus sous différents angles.

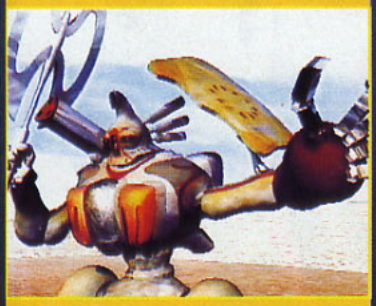


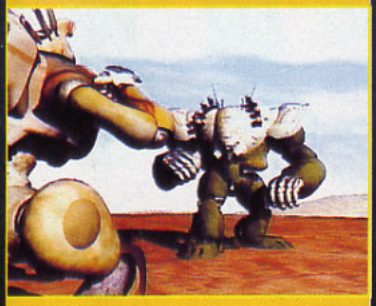
Puis des graphistes ont modélisé en 3D les robots.

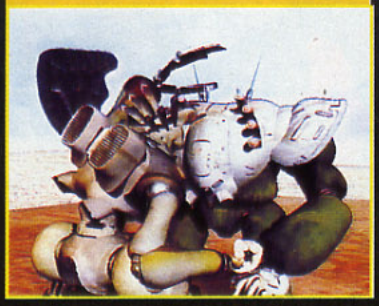
LE JAPON EN DIRECT

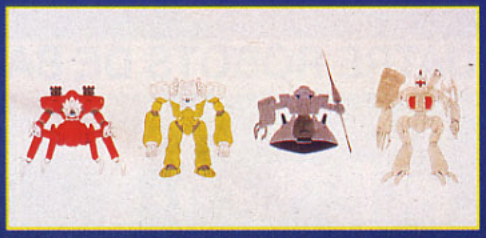
SI VOUS AVEZ MANQUÉ LA FIN...

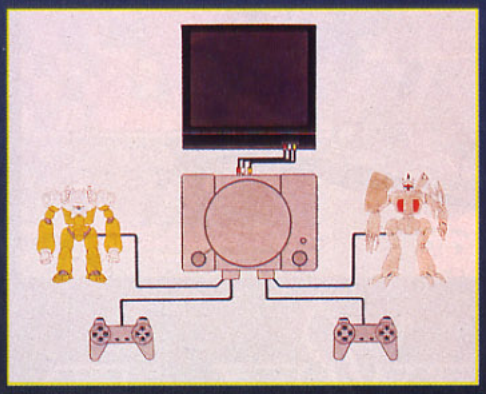
Au XXIe siècle, le 23 février 2051, à 13 heures 33 minutes et 52 secondes, une pluie de météorites s'abat sur la Terre. Elles contiennent un métal inconnu jusque-là: le Plasmalite. Celui-ci recèle une source d'énergie fantastique, qui permet la mise au point d'un nouveau type de robot: les Zero Exertion, ou ZXE-D. Les différentes nations se lancent alors frénétiquement à la chasse au Plasmalite, précieux et rare. Très rapidement, les choses dégénèrent et la tension monte. Quand le conflit éclate, les ZXE-D, chasseurs de Plasmalite, sont reconvertis en engins de combat...











Sur ce schéma, on voit les deux petits robots/Memory Card reliés à la Playstation.

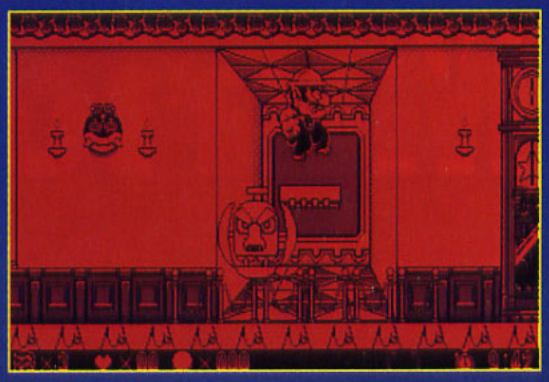
LE COMBAT

La caméra tourne autour des adversaires, qui s'observent.

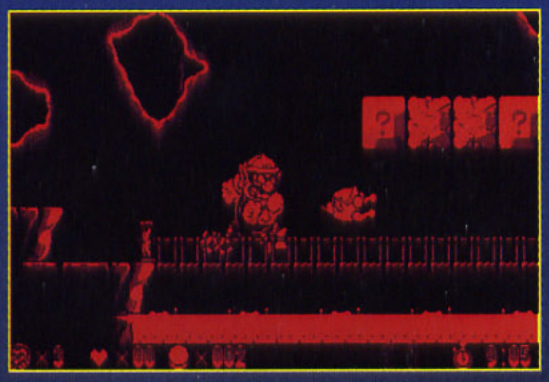
Armé d'une hache, vous bondissez à l'attaque.

Votre adversaire n'a pas eu le temps de parer ou d'esquiver, et s'écroule sous le choc!

Wario Cruise



Les sous-sols sont hantés et, du fond des couloirs, surgissent toute sorte de fantômes!



Les sprites de Wario Cruise sont plus imposants et plus lisibles que dans les jeux précédents de la série des Mario!

NINTENDO/VIRTUA BOY

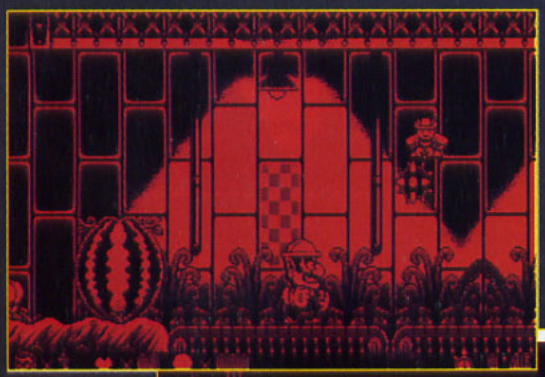
disponible au Japon

La Virtua Boy vient d'être placée sur orbite, et le pari de Nintendo consiste à proposer assez de logiciels, et de bons logiciels, pour créer une dynamique: les joueurs achètent des VB, et convainquent ainsi, par les bons chiffres de vente, de nouveaux éditeurs de développer sur cette console, ce qui rassurera de nouveaux acheteurs sur le futur de cette machine… et ainsi de suite.

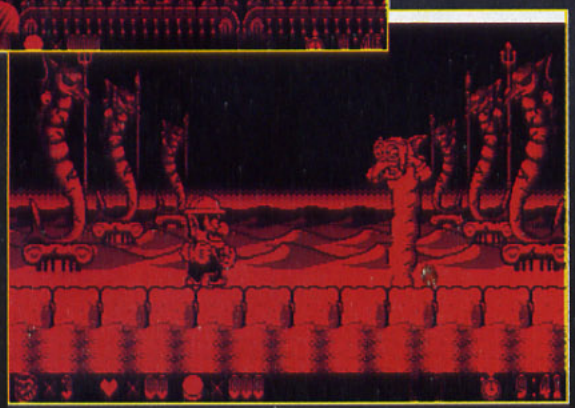
Pour les premières cartouches disponibles, Nintendo a évidemment fait appel à des valeurs sûres, et, à côté de Mario, que l'on retrouve dans un jeu de tennis et dans Mario Clash (voir preview dans ce numéro), Wario, l'anti-Mario, a été également mis à contribution.

Wario Cruise est un jeu de plates-formes classique, à part le fait qu'il utilise les possibilités de gestion de plusieurs plans de la VB, pour donner une impression de profondeur et d'animation en 3D. Le sprite de Wario, assez gros, se dégage bien du fond et des autres éléments du décor. Les attaques de certains adversaires sont impressionnantes, car ils semblent vraiment surgir du fond de l'écran. Comme d'habitude dans les productions Nintendo, le jeu est impeccablement fini, et donnera au joueur de quoi s'occuper, même si le genre n'a rien de très original.

Wario a pu voir, à travers une fente du sol, une caverne très, très profonde où se trouve un trésor fabuleux. Cupide comme pas deux, Wario se lance à sa recherche. Il part sous terre et parcourt des labyrinthes de cavernes et de salles souterraines qui recèlent les restes de vieilles civilisations. Dans chaque niveau, il doit combattre les Pas-beaux et s'emparer des clés lui permettant d'ouvrir les différentes portes qui bloquent les accès.



Dans la serre tropicale, Wario retrouve les tapis qui roulent en sens inverse, comme au bon vieux temps des Game & Watch!



Au royaume de Neptune, Wario affronte un serpent de mer.

LA BOUTIQUE TOON

DBZ 42 : LA FIN

La mondialement célèbre série Dragon Ball s'achève dans cet ultime tome 42 en japonais, qui marque la fin d'une épopée de près de 8000 pages étalée sur une dizaine d'années. Voilà une légende qui restera dans tous les esprits comme la plus grande et populaire saga du manga !

39F

149F

Le pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42

3614 TOON
Commandes
Infos, Promos
(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

Dragon Ball © TOEI - M.M.P. Dessin de TOMKAT d'après le personnage de A. TORIYAMA

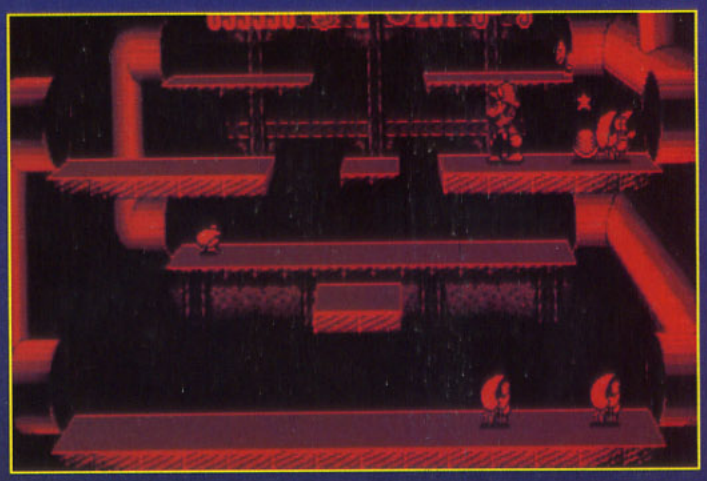
BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Mario Clash

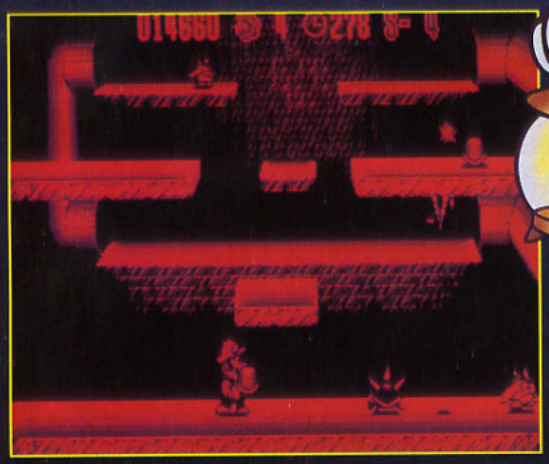
Mario Clash était l'un des premiers titres montrés lors de l'annonce officielle de la sortie de la Virtual Boy. Puis, bizarrement, il n'a pas fait partie de la première vague de cartouches mises en vente en même temps que la machine. Peut-être Nintendo a-t-il cherché à étaler les sorties? Entre les mois de juillet et de septembre, ce ne sont pas moins de trois cartouches de la saga Mario/Wario qui auront été commercialisées!

Mario Clash n'est autre que la version Virtual Boy d'un des premiers jeux vidéo de Nintendo, Mario Brothers, sorti sur Game & Watch (ces espèces de petits boîtiers qui contenaient, au début des années quatre-vingt, un jeu vidéo avec un ou deux écrans à cristaux liquides). Chaque niveau est formé d'une série de plates-formes et de tuyaux reliant la partie du haut de l'écran à celle du bas. Une série de sales bêtes les parcourent inlassablement. Mario doit s'en débarrasser en leur sautant sur l'occiput ou, pour certaines espèces comme les tortues, en les immobilisant puis en les utilisant comme projectiles pour en neutraliser d'autres. Lorsqu'un niveau est vidé de ses Pas-Beaux, il est temps de passer au suivant. Ceux-ci sont innombrables, et de plus en plus difficiles. Le timing entre en compte, et plus le joueur met de temps pour se débarrasser des sales bêtes, plus le challenge devient difficile pour lui! Certains niveaux utilisent des tapis roulants qui circulent dans des sens inverses. D'autres sont verglacés, et les parcourir est périlleux!

La version Virtual Boy apporte à ce jeu un peu ancien l'attrait des différents plans, et la notion de profondeur. Certains adversaires vous envoient par exemple des projectiles depuis des plates-formes situées au fond de l'écran, projectiles que vous pouvez d'ailleurs renvoyer!



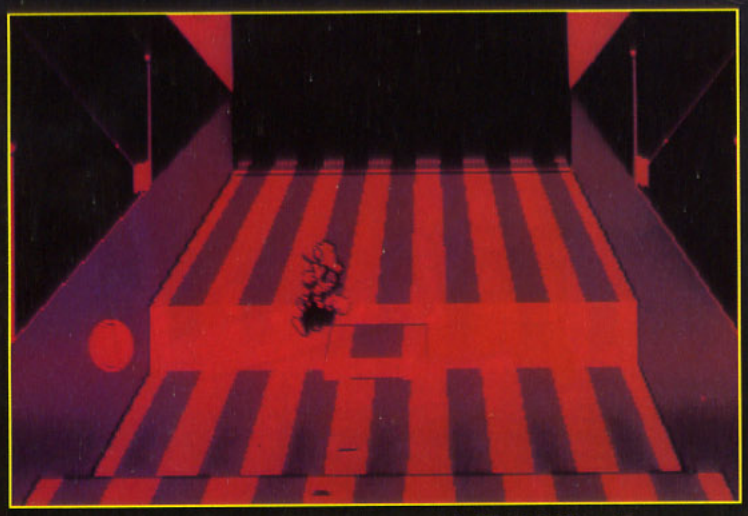
Mario retrouve ses bons vieux tuyaux et ses Koopas du temps des Game & Watch... mais avec un effet 3D, cette fois!



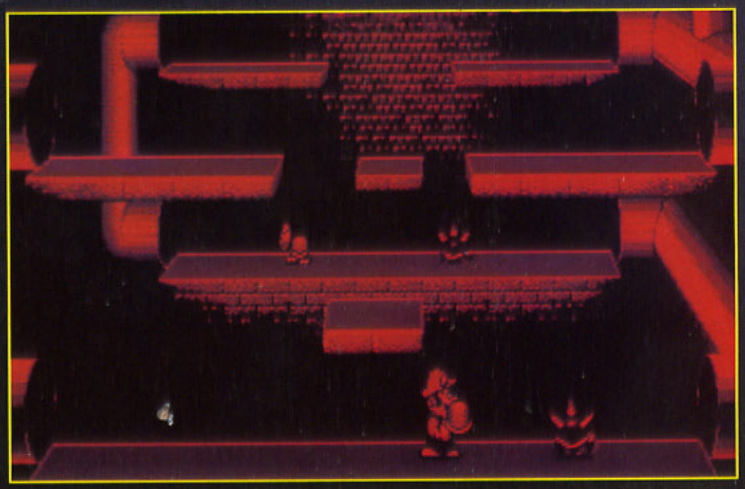
Le jeu de plates-formes est compliqué par la possibilité de passer d'une plate-forme située au premier plan à une autre placée dans le fond.

NINTENDO/VB

septembre au Japon



Les niveaux-bonus utilisent les capacités 3D de la Virtual Boy.



Comme dans la version initiale, Mario peut saisir les tortues après les avoir renversées, et les balancer sur d'autres adversaires.

LA BOUTIQUE TOON

À LA RENTRÉE, VOS EMPLETTES FAISEZ (!)

Cobra 1 167F

Cobra 2 167F

Macross Le film 167F

Saint Seiya 3 147F

Lodoss 5 139F

Kojirô 2 169F

Dragon Ball 42 39F

399F

Pack Saint Seiya : les films 1, 2, 3

299F

Pack DB : 2 vidéos au choix, 1 manga, 1 sachet HC3

149F

Pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42

Appleseed V.F. 147F

Dragon Ball Z 147F

La Cité Interdite 127F

NOUVEAUTÉS

MANGA

Ikkyu	57F
Appleseed tome 4	77F
Sailormoon tome 5	37F
Crying Freeman tome 5	47F
Dragon Ball tome 16	37F
Dragon Ball tome 17	37F
Gunnm tome 4	40F
Shang-Hai Kaijinzoku tome 1	77F
Vampire Miyu tome 1	49F
Video girl Ai tome 8	30F
Porco Rosso tome 3	57F
R.G. Veda tome 1	47F
Dragon Ball tome 42	39F
Ranma 1/2 tome 7	37F

VIDÉO

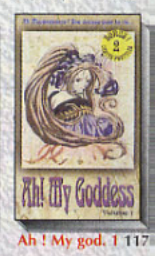
Ah ! My goddess vol. 1 STF	117F
Megalopolis vol. 2 VF	97F
La Cité Interdite VF	127F
Kojirô vol.2 STF	169F
Lodoss vol. 5	139F
Appleseed VF	147F

Megalopolis 2 97F

Gunnm 127F

Ken le film 167F

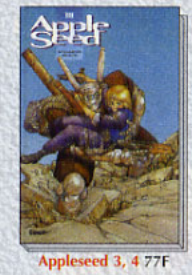
Iria 2 137F


Ah ! My god. 1 117

Street Fighter II 4 47F

Kaméha 5&6, 7&8 47F

Shang-Hai Kaijinzoku 77F


Appleseed 3, 4 77F

Animeland 18/19 45F

Art book Porco Rosso 177

Vampire Miyu 1 49F

R.G. Veda 1 47F

Dr Slump 3 37F

D.B. 15, 16, 17 37F

Ranma 1/2 7 37F

Porco Rosso 2, 3 57F

Gunnm 4 40F

Video girl Ai 7, 8 30F

Sailormoon 5 37F

Ikkyu 57F

Vidéo **Ah! My goddess** ❑ 1 VF 117 F
Mangas **Akira** Français 97 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Vidéo ❑ **Akira le film** VF 147 F
Mag **Animeland** ❑ 18/19 47 F
Mangas **Appleseed** Français 77 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 (9/95)
Vidéo ❑ **Appleseed** VF (20/9/95) 147 F
Vidéo ❑ **Borgman 2058** STF 147 F
Vidéo ❑ **Bubblegum Crisis** STF 147 F
Vidéo ❑ **La Cité Interdite** VF 127 F
Mangas **C. Freeman** ❑ 1 ❑ 2 (9/95) Fr. 47 F
Vidéos **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 VF 167 F

Pack **Cobra** Vidéos 1 et 2 VF 299 F
Vidéos **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 VF 127 F
Vidéos **Dominion** ❑ 1 ❑ 2 VF 147 F
Vidéos **Dragon Ball Z** VF 129 F
❑ DB 1 ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos **Dragon Ball Z** VF 147 F
❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Mangas **Dragon Ball** Français 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12
❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 (9/95)
Mangas **DBZ** ❑ 40 ❑ 41 ❑ 42 Jap. 39 F
Pack **DBZ** 2 Vidéos, 1 Manga, 1 HC3 299 F
Pack **DB** Mangas 39 à 42 Japonais 149 F

Mangas **Dr Slump** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 F. 37 F
Manga ❑ **Elementalors** Français 77 F
Mangas **Gunnm** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 Fr. 40 F
Vidéo ❑ **Gunnm** VF 127 F
Manga ❑ **Ikkyu** Français 57 F
Vidéos **Iria** STF ❑ 1 129 F ❑ 2 137 F
Mag **Kaméha** ❑ 1&2 ❑ 3&4 ❑ 5&6 ❑ 7&8 47 F
Vidéo ❑ **Ken le film** VF 167 F
Vidéo **Kojirô !** ❑ 1 ❑ 2 VF 169 F
Pack **Kojirô** Vidéos 1 et 2 VF 299 F
Vidéo ❑ **Lodoss 1** (3 ép.) STF 149 F
Vidéos **Lodoss** STF ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 STF 137 F
Pack **Lodoss** Vidéos 2 à 5 STF 499 F

Vidéo ❑ **Macross le film** VF 147 F
Vidéo **Maps** STF ❑ 1 129 F ❑ 2 147 F
Vidéo **Megalopolis.** ❑ 1 ❑ 2 VF 97 F
Mangas **Nomad** ❑ 1 ❑ 2 Français 77 F
Mangas **Orion** ❑ 1 ❑ 2 Français 77 F
Art Book ❑ **Porco Rosso** Français 177 F
Mangas **Porco Rosso** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 (9/95) Fr. 57 F
Mangas **Ranma ½** Français 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos **Ranma** STF ❑ 1 129 F ❑ 2 147 F
Manga **R.G. Veda** ❑ 1 Français 47 F
Mangas **Sailor Moon** Français 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5

Vidéos **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 VF 127 F
Pack **Saint Seiya** Vidéos 1, 2 et 3 VF 399 F
Manga ❑ **Shang-Hai Kaijin.** Français 77 F
Vidéo **Slow Step** ❑ 1 STF 147 F
Mangas **Street Fighter II** Français 47 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéo ❑ **Urotsukidôji I** VF 149 F
Vidéo ❑ **Urotsukidôji II** VF 167 F
Manga **Vampire Miyu** ❑ 1 Français 49F
Vidéo ❑ **Venus War** VF 147 F
Mangas **Video Girl Ai** Français 30 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8
Vidéos **Yohko** ❑ 1 ❑ 2 STF 117 F

La dernière série avec les images du 13e film.:
P.P Card 27 ❑ **DBZ** 34 cartes 92 F
H.C. ❑ **DBZ** 1 sachet 27 F
H.C. ❑ **DBZ** 5 sachets 127 F
H.C. ❑ **DBZ** 10 sachets 227 F

H.C. ❑ **DBZ** Boîte de 20 sachets 427 F
H.C. ❑ **Sailor Moon** 1 sachet 27 F
H.C. ❑ **Sailor Moon** 5 sachets 127 F
H.C. ❑ **Sailor Moon** 10 sachets 227 F
H.C. ❑ **Sailor Moon** Boîte de 20 sachets 427 F

COMMANDE, CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Expédition des Colissimos** le jour même de réception de la commande ! (Hors rupture de stock ou sortie repoussée par l'éditeur)
- **CATALOGUE COULEUR GRATUIT !** Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS		PRIX
1			
	CADEAU	Une P.P. Card 27 de D.B.Z gratuite pour toute commande reçue avant le 30/9/95 !	Gratuit
2			
3			
4			
5			
	CADEAU	4 P.P. Card 27 de D.B.Z supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 30/9/95 !	Gratuit
	Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)		Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
C+0995

Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)

FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	37 F
Supplément envoi recommandé	12 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :	
Envoi économique	60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis	
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° ____ ____ ____ ____

Expire à fin : ___ / ___ **Signature :**

Toutes les marques sont déposées par leurs ayants droit respectifs. Dragon Ball © Toei - M.M.P. Dessin de TOMKAT d'après le personnage de A. TORIYAMA. La Boutique Toon est une marque de la société Pixtel (RC Créteil B 353078140)

Twinbee

Deluxe Pack Yaho!

Pique...

... et Pique...

... et Colégram.

Konami renforce de plus en plus sa présence sur la Saturn. Après avoir annoncé la conversion d'un de ses hits d'arcade, Twinbee Deluxe Pack Yaho!, sur la Playstation de Sony, l'éditeur a décidé de sortir au même moment la version Saturn, c'est-à-dire, si tout va bien, à la fin du mois de septembre.

Côté scénario, rien de très original: il s'agit de la suite des aventures de Twinbee et de Winbee. L'action se passe cette fois-ci au Fushigi no Kuni, le pays des Mystères, qui se situe au nord de l'île de Dombura ("assiette", "bol" en japonais). La reine Mélodie vivait dans un pays prospère et en paix jusqu'au jour où l'exécrable duc Nonsens la kidnappe et l'enferme dans son château. Puis, comme il n'a rien à faire de mieux, il envahit les royaumes voisins.

Mais Twinbee et Winbee, nos deux insectes guerriers caparaçonnés, sautant aussi sec dans leur vaisseau spatial, passent à l'attaque pour aller délivrer l'infortunée et néanmoins charmante Mélodie (un peu agaçante, tout de même, avec sa manie de se faire kidnapper dans chaque épisode de la série). Cette conversion se révèle graphiquement très proche de l'arcade, tant sur la Saturn que sur la Playstation. Dans ce shoot-them-up pur et dur, vous allez pouvoir tirer sur tout ce qui bouge à l'écran. Bien sûr, ne perdez pas une occasion de tirer sur les cloches qui se trouvent sur votre passage: celles-ci, sous l'impact de vos tirs, changent de couleur. Et à chaque couleur correspond un bonus différent. Vous apprendrez rapidement à les distinguer, pour votre plus grand profit. De cette aventure vous ferez votre miel!

Bourre et bourre...

... et ratatam. Pique, dame!

Les débiles préférés des Américains débarquent en Europe !

MTV's MUSIC TELEVISION®

BEAVIS AND BUTT-HEAD™

PHOTOS D'ECRANS DU JEU MEGA DRIVE

"C'est la chose la plus cool qui arrive à l'Europe depuis que l'Amérique l'a découverte."
Beavis

Deux débiles TROIS jeux

"Joues-y avec tes copains. Puis amuse-toi tout seul Heh Heh Heh."
Beavis

MTV's Beavis and Butt-Head. Disponible sur Mega Drive™ SNES,™ et Game Gear.™

VIACOM NEWMEDIA™

© 1995 Viacom International Inc. "MTV Music Television" "Beavis and Butt-head" et tous les personnages apparentés sont des marques de Viacom International Inc. SEGA™ et MEGA DRIVE™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

LE JAPON EN DIRECT

Virtua Fight

Ce n'est pas une surprise: Virtua Fighter II pointe déjà le bout de ses Fighters sur Saturn. Pari réussi pour Sega? Il semble bien que oui...

L'annonce par Sega de la conversion sur Saturn de son méga-hit d'arcade Virtua Fighter II, qui est depuis plusieurs mois premier au Top-ten des jeux d'arcade au Japon, n'est en aucun cas un coup de tonnerre dans un ciel bleu. Depuis le lancement de sa console 32 bits, la stratégie de Sega a toujours consisté à convertir ses succès d'arcade pour sa console vedette.
Je ne vous ferai pas l'injure de reprendre les spécificités de ce jeu de combat, au succès insolent mais mérité!

La patte de l'AM 2

La grande question concernait la qualité de l'adaptation sur Saturn. Sega, au vu des premières photos communiquées, semble avoir gagné son pari. Grâce à la nouvelle bibliothèque de routines graphiques, que Sega appelle son "nouveau système d'exploitation" (OS), les programmeurs de l'AM 2 ont réussi à recréer sur Saturn la magie graphique du jeu d'arcade. Certes, il est un peu tôt pour juger de la jouabilité mais quant aux graphismes, qui font largement appel au placage de texture, ils sont tout simplement superbes! Mais jugez-en plutôt par vous-même!

LION ET SON SAUT PÉRILLEUX

er II

SEGA/SATURN
fin 95 au Japon

LE JAPON EN DIRECT

L'IVRESSE DU KUNG FU

Lau...

... affronte Pai...

... dans un combat acharné.

Nomad: la Megadrive portable

Développée sous le nom de code "Venus" avant d'être baptisée "Nomad", cette nouvelle console de Sega devrait être la dernière mouture de la Megadrive. Officiellement, il n'est pas question de nouvelle Megadrive. Mais les rumeurs et les indiscrétions se multipliant, on commence à se faire une idée plus précise de la "bête"... et de son destin.

Le concept qui se cache derrière la Nomad n'est que la suite logique de l'évolution de la MD. Il s'agit de faire une console portable qui soit, approximativement, de la taille d'une Game Gear, mais qui permette de faire tourner les cartouches de la Megadrive. En un mot, une Megadrive portable!

Sega apprend à faire plus petit...

Ce projet est en fait le produit d'une évolution, plus qu'un produit révolutionnaire. En effet, Sega travaille depuis longtemps déjà au rapetissement de sa console. Tout a commencé avec la conception d'une version portable de la Megadrive destinée à des compagnies aériennes. Elles équipent les sièges des classes affaires et permettent aux passagers de faire une petite partie de Sonic, de Doc Robotnik ou de n'importe quel autre titre MD pendant leur voyage. A la suite de ce projet, Sega a commercialisé, au Japon uniquement, une Megadrive de taille réduite appelée Mega Jet. Celle-ci, ne comprenant pas d'écran, se branche classiquement sur un téléviseur. Selon le même principe que la Multi Mega, il s'agissait de faire non pas une portable, mais au moins une console transportable!

La Nomad tient autant de la Game Gear que de la Megadrive.

... et voit grand

La Nomad bénéficierait des caractéristiques de la Megadrive, donc d'une consoles 16 bits. Elle disposerait d'un paddle classique et de six boutons.

L'écran, fabriqué par la société Citizen, devrait être d'une excellente qualité. Il s'agit d'un écran LCD couleurs (technologie STN), comparable à celui que l'on trouve dans la Turbo GT de NEC, c'est-à-dire ce qu'on fait de mieux actuellement pour les portables, dont les dimensions seraient supérieures à celles de l'actuelle Game Gear. Selon certaines sources chez Citizen, Sega aurait passé une commande de 50 000 écrans par mois.

Il devrait en outre être possible de relier quatre Nomad ensemble, chacun des joueurs devant posséder une console et une version du jeu. Elle accepterait toutes les cartouches de la Megadrive et, selon certaines rumeurs, également celles de la Game Gear. Autrement dit, elle devrait à terme remplacer et la Megadrive... et la Game Gear!

Le parcours incertain de la Nomad

La Nomad devrait être commercialisée début 1996, pour un prix compris entre cent cinquante et deux cent dollars. Mais, parallèlement aux rumeurs annonçant sa prochaine disponibilité, d'autres sources affirment que le projet a été annulé, en partie à cause de la consommation de piles excessive de la machine. Alors, où en est la Nomad? En bonne voie ou déjà en rade?

UNE SUPER GAME GEAR?

Un peu comme l'adaptateur Super Game Boy pour la Super Famicom, Sega prévoirait de sortir un adaptateur qui permettrait de jouer aux jeux Game Gear sur la Megadrive. Il serait donc également possible de jouer aux jeux GG sur la Nomad. Mais on ne voit guère l'intérêt... surtout que la plupart des jeux GG sont des adaptations de jeux sortis sur Megadrive!

J League Soccer Prime Goal EX

Il y a deux ans, au début de la vague de passion à l'égard du football qui a déferlé sur le Japon, Namco avait sorti un jeu de foot intitulé "Prime Goal" sur Super Famicom. Puis, année après année, Namco avait réactualisé son jeu de foot, pour tenir compte notamment des évolutions des équipes de la J League (association nationale japonaise des clubs de foot). Aujourd'hui, il s'agit plus que d'une simple réactualisation puisque le jeu change carrément de support, paraissant sur la Playstation de Sony.

Parmi les nouveautés de cette version 32 bits, on peut noter le mode Replay et la possibilité de jouer de jour comme de nuit (avec le stade éclairé comme un sapin de Noël)... Le jeu comprend par ailleurs un "close-up" automatique qui permet de voir en gros plan une action particulière en mode 2 joueurs. Le stade, rendu en 3D, est beaucoup plus réaliste. Il est possible de jouer à Prime Goal EX avec le Nejicom de Namco et l'environnement sonore a été retravaillé, notamment les clameurs des spectateurs. Le jeu comprend plusieurs modes: le Pre-Season (les matchs de préqualification), la League, où toutes les équipes de la J League s'affrontent, le All Star Play, où seuls les meilleurs joueurs concourent, le mode d'entraînement (Practise) et, enfin, la Cup Tournament. On peut réaliser toutes sortes de modifications des joueurs de son équipe, de la couleur des maillots à la position et aux performances des athlètes. Bon point pour Namco: l'éditeur compte adapter les différentes équipes aux réalités européennes dans la version française pour la Playstation.

Nota: toutes les photos sont issues d'une version qui n'est finie qu'à 50%.

Namco a cherché à réaliser un jeu dont l'ambiance se rapproche le plus possible de celle des stades.

TROIS VUES AU PROGRAMME

Le jeu dispose de trois modes de visualisation de l'action: la vue normale, la vue de haut et la vue panoramique, comme à travers un objectif grand angle.

Vue aérienne.

Vue panoramique.

Vue latérale.

Deux des équipes les plus célèbres de la J League: les Verdi et les Cerezo.

COIN-OP Jeux Vidéo
Import Japon-USA

GOODIES
Mangas
CD
K7 Video Pal/NTSC
Dragon Ball Z
Yu-Yu Hakusho
Ranma 1/2
Sailor Moon
. etc...

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO
Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes s/Lausanne
Tél: (0) 21/636.08.50
Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

Spirit the King

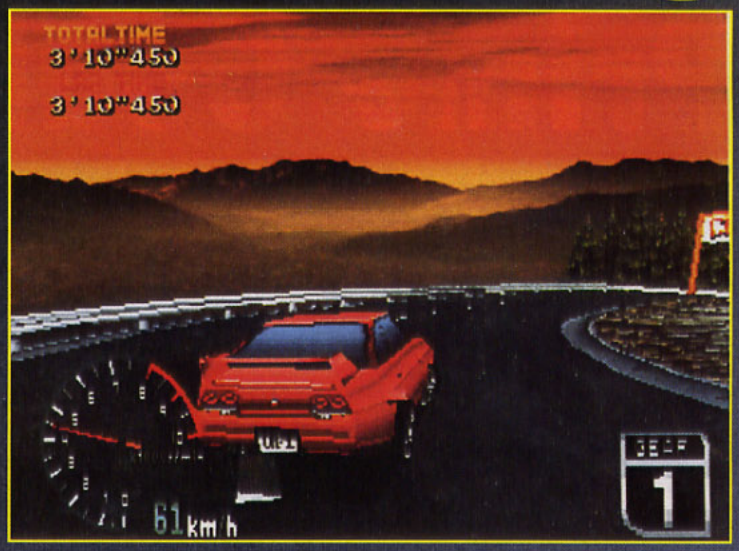
ATLUS/PS

N.C.

Atlus, avec Spirit the King, nous propose une course de voitures. Sans atteindre la qualité d'un Ridge Racer, ce jeu possède un avantage certain: la possibilité de jouer à plusieurs, non seulement à deux, mais jusqu'à quatre personnes simultanément.

Quatre personnes? "Y aurait-il un quadrupleur de Playstation?" s'interrogent les lecteurs les moins endormis. Que nenni, mes amis! Atlus a eu recours à une autre technique, dite de la "boîte de conserve", qui consiste à compresser l'écran du jeu pour qu'il n'occupe plus qu'un quart de sa taille normale, permettant ainsi à quatre joueurs de participer à la course. Evidemment, si, en mode 2 joueurs, tout va bien, en mode 4 joueurs, les myopes sont hors course, et les borgnes mal partis!

Hormis cette possibilité, le jeu propose au joueur un choix de six voitures. Il y a en outre trois niveaux de difficulté. Enfin, trois vues différentes (à l'intérieur de la voiture, vue de côté et arrière le véhicule, vue de haut) peuvent être sélectionnées. Les indications affichées à l'écran sont réduites au strict minimum: un compte-tours, un indicateur de vitesse, le temps du joueur et le meilleur temps. Les décors sont assez variés et plutôt réussis, risquant de placer Spirit the King dans le peloton de tête des simulations qui comptent sur Playstation.



Coucher de soleil et pistes désertes, vos concurrents sont déjà loin.

Il est possible de choisir son véhicule parmi six automobiles, ainsi que sa couleur.

Ne perdez pas votre temps à regarder le paysage ni à déchiffrer les panneaux.

Le route serpente, vous empêchant de pousser le champignon.

Avant de succomber à la puissance de la "PlayStation" appelle la Sony Game Line au 36.68.22.02*.

24 heures sur 24,
tu pourras connaître toute l'actualité de la "PlayStation"
et découvrir en exclusivité ce mois-ci, l'interview spéciale
de Ken Kutaragi, l'instigateur de cette puissance.

*2,23 F/mn TTC.

Hang On GP 95

Souvenez-vous du vieux jeu d'arcade, Hang On, auquel vous jouiez lorsque vous étiez petit! Rappelez-vous le soulagement lorsque vous étrangliez à moitié votre petit frère avec le fil de la manette car il vous avait battu à plate couture à la version Megadrive de Hang On. Sega va vous permettre de finir le travail en utilisant les nouveaux contrôleurs de sa 32 bits. En effet, Hang On va être bientôt disponible sur Saturn!

Les accros de la moto vont pouvoir enchaîner les tours de circuit grâce à l'une des plus célèbres simulations de deux roues de l'histoire du jeu vidéo. Comme pour la plupart des jeux de Sega qui sont passés de la 16 bits à la 32 bits, Hang On GP 95 bénéficie d'améliorations évidentes. Tant en ce qui concerne la qualité du mapping des textures qui constituent les bords de la piste qu'en ce qui a trait au rendu de la piste, des motos de vos concurrents ou du ciel, la version Saturn a fait un bond qualitatif vers un réalisme accru. Au premier plan de l'écran se trouve le tableau de bord de votre engin. Il est la reproduction fidèle de l'avant des différentes motos que vous pouvez conduire. Les pare-brise font l'objet d'effets de transparence et on peut voir à travers eux paysages et concurrents. Comme dans les précédents Hang On, l'écran de jeu est quelque peu chargé, avec une foultitude d'informations concernant votre position dans les circuits, votre temps et le meilleur temps réalisé, le temps qui vous reste, la température du cheval blanc d'Henry IV... Consulter ces indications n'est pas inutile, mais il sera souvent préférable pour vous de regarder la route!

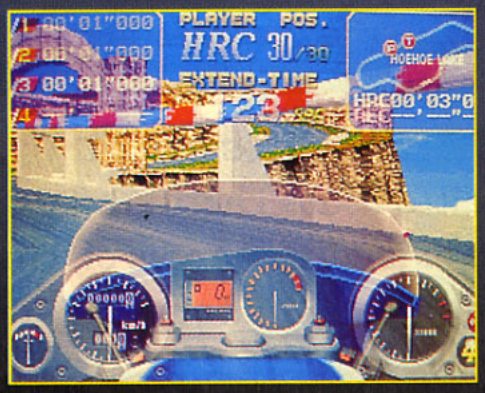
Sur cette moto, les indications et cadrans sont placés très bas, vers le réservoir, et vous ne pouvez pas les voir. Aussi, le jeu les affiche en haut de l'écran.

Amis des animations polygonales et des démos qui décoiffent, bonjour!

DE LA VERSION MEGADRIVE À LA VERSION SATURN...

Vous vous amusiez comme des petits fous sur votre Super Hang On version Megadrive, en admirant, à l'époque, la qualité des graphismes et de l'animation? Vous allez être scotché à l'écran par la version Saturn!

Entre l'antique version Megadrive de Super Hang On...



... et sa nouvelle version sur Saturn, c'est le jour et la nuit!

Plus qu'un tour de piste, et il reste toujours un candidat devant vous!

POUR TOUT ACHAT D'UNE PLAYSTATION OU SATURN NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET SES JEUX

CADEAU
RALLONGE 2,10 m, POUR AMELIORER LA JOUABILITE

Disponible Septembre !

CONSOLE SONY PLAYSTATION
(VERSION FRANÇAISE)

JEUX

- AIR COMBAT
- CYBERSLED
- DESTRUCTION DERBY
- DICSWORLD
- DRAGON BALL Z
- FIFA 96
- GUNDAM
- GUNNER EVENS
- HYPER FORMATION SOCCER
- JUMPING FLASH
- KILEAK THE BLOOD
- LOBO
- MAGIC CARPET
- MORTAL KOMBAT 3
- NBA JAM TE
- NHL 96
- NOVASTORM
- PHILOSOMA
- PRIMAL RAGE
- RAIDEN PROJECT
- RAPID RELOAD
- RAYMAN
- RIDGE RACER
- SHOCKWAVE
- STARBLADE ALPHA
- STREET FIGHTER REAL
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- TEKKEN
- THEME PARK
- THO SHI DEN
- TWISTED METAL
- WING COMMANDER
- WINNING ELEVEN
- WIPEOUT
- WORMS
- ZERO DIVIDE
- 3D LEMMINGS

ACCESSOIRES

- CONTROL PAD
- ASC II PAD
- FIGHTER STICK ASC II
- CARTE MEMOIRE
- CABLE EXTENSION
- ADAPT. JEUX JAP/US

RIDGE RACER

DRAGON BALL Z

THO SHI DEN

Déjà disponible !

CADEAU
50% DE REMISE SUR L'ADAPTATEUR DE JEUX JAP/US

CONSOLE SATURN
(VERSION FRANÇAISE)

JEUX

- ASTAL
- CLOCKWORK NIGHT
- CLOCKWORK NIGHT II
- CYBER SPEEDWAY
- DAYTONA USA
- DEADALUS
- DIGITAL PINBALL
- FIFA 96
- GALE RACER
- GRAN CHASER
- LEGEND OF PINBALL
- LE MANOIR DES AMES PERDUES
- MAGIC CARPET
- MYST
- NBA JAM
- NHL HOCKEY 96
- MORTAL COMBAT
- OUTLAWS OF THE LAST DYNASTY
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF LINKS
- PRIMAL RAGE
- RACING DRIVING
- ROBOTICA
- SHINOBI
- STREET FIGHTER REAL
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- THEME PARK
- TV ANIMATION SLAM DUNK
- VICTORY GOAL
- VIRTUA HANG ON
- VIRTUA HYCLIDE
- VIRTUA VOLLEY BALL
- VIRTUA RACING
- WING COMMANDER 3
- WORMS

ACCESSOIRES

- CONTROL PAD
- CONTROL PAD TURBO
- VIRTUA STICK
- ARCADE RACER
- CARTE MEMOIRE
- ADAPTATEUR JEUX JAP/US

DAYTONA

PANZER DRAGON

SHIN SHINOBI DEN

PLAYSTATION ET SATURN ... UNE AFFAIRE DE SPÉCIALISTES

POUR TOUTES INFORMATIONS, DISPONIBILITÉS ET PRIX, TÉLÉPHONEZ À VOTRE MAGASIN LE PLUS PROCHE !

SEQUENCE NEWS

ANTES 44014 Cedex
1, place Viarmes - Tél. : 40 35 42 42
ENNES 35000
, rue du Puits Mauger - Tél. : 98 31 11 26
T BRIEUC 22000
3, rue Saint Guillaume - Tél. : 96 61 06 48
ANNES 56000
4 bis, rue Emile Burgaul - Tél. : 97 68 20 68
A ROCHE SUR YON 85000
entre commercial - 4, place Napoléon
él. : 51 37 63 21
RLES 13200
2, rue du 4 Septembre - Tél. : 90 49 86 40
ARSEILLE 13006
9 A, rue d'Italie - Tél. : 91 42 97 29
NGERS 49000
2, rue Baudière - Tél. : 41 88 30 08

ULTIMA

PARIS/GOBELINS 75013
57, avenue des Gobelins -Tél. : 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE 75011
5, Bd Voltaire - Tél. : 43 38 96 31
PARIS/BD ST GERMAIN 75005
73 Bd St Germain - Tél. : 43 54 50 00
ASNIERES 92600
95, avenue de la Marne - Tél. : 47 91 49 47
BASTIA 20200
2, rue de la Misericorde - Tél. : 95 31 68 70
BAYONNE 64100
11, rue du Port de Castes - Tél. : 59 46 13 38
BORDEAUX 33000
203 rue Sainte Catherine - Tél. : 56 92 85 11
BOURGES 18000
9, rue d'Auron - Tél. : 48 24 46 72
BRUNOY 91100
18, rue Pasteur - Tél. : 69 39 55 82
LE HAVRE 76600
95 bis, rue Frédéric Bellanger - Tél. : 35 19 00 82
LOCHES 37600
5, rue Antoine - Tél. : 47 59 28 20
LYON 69000
32, ru e Ney - Tél. : 72 02 18 49
NIMES 30000
4, rue des Greffres - Tél. : 66 76 16 16
PERPIGNAN 66000
17, avenue Guynemer - Tél. : 68 50 89 50
POITIERS 86000
8, rue de l'Eperon - Tél. : 49 41 77 45
RODEZ 12000 - 6, av. Victor Hugo
ROCHEFORT 17300
127 bis, rue Louis Thiers - Tél. : 46 99 81 25
ROUEN 76003
103, rue du Gl Leclerc - Tél. : 35 98 38 99
TOULOUSE 31000
11, rue des Lois - Tél. : 61 12 33 34

GAME'S

VELIZY 2
Centre Commercial - Tél. : 34 65 18 81
PARLY 2
Centre Commercial - Tél. : 39 55 19 20
ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin - Tél. : 30 57 13 43
CERGY
Centre Com. Les 3 Fontaines - Tél. : 30 75 95 4
LILLE
Grand Place - Tél. : 20 13 92 92
VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial - Tél. : 50 20 86 06
AMIENS
Centre Com. Halles de Beffroi - Tél. : 22 91 73 33
VINCENNES
28, avenue du Chateau - Tél. : 43 98 29 29

Réalisation SCOOP 01 44 39 85 39

Sega Rally

Cette année risque d'être féconde pour la Saturn en matière de simulation automobile! Après Virtua Daytona, et en attendant la conversion de Virtua Racing réalisée par Time Warner, c'est le petit dernier de Sega, Sega Rally, qui, après avoir explosé les compteurs en salle d'arcade, débarque sur console 32 bits!

SEGA/SATURN

décembre au Japon

La principale particularité de Sega Rally est d'être une course de... rallye! Autrement dit, adieu la F1! Jusqu'à présent, la plupart des simulations de course d'arcade étaient basées sur des F1, comme Virtua Racing ou Pole Position! Donc, plus question de jolis circuits plus ou moins ovales, dans lesquels vous allez enfiler les tours de piste les uns après les autres. Cette fois-ci, vous allez parcourir la riante et verte campagne, traverser les villages, longer montagnes et vallées rocheuses... La conduite aussi est différente: les chemins qui serpentent dans la montagne enchaînent les virages en épingle à cheveux avec les pistes boueuses, où les dérapages sont plus ou moins contrôlés.

Le jeu comprend deux modes: le mode Championnat et la séquence d'entraînement, qui vous permettra de vous familiariser avec la conduite de votre automobile. Quatre véhicules vous sont proposés. Trois courses sont accessibles, de niveaux de difficulté différents. La plus facile se déroule en plein désert, celle de difficulté moyenne a lieu au milieu d'une forêt, et celle qui vous donnera le plus de fil à retordre se déroule dans les montagnes.

Le jeu est graphiquement assez proche de la version arcade. On retrouve par exemple de temps en temps un ou deux pèlerins sur le bord de la piste qui regardent passer les deux tutures! Certes le CD-Rom, comme dans l'adaptation de Daytona, a été réalisé dans le mode basse résolution de la Saturn. Ne comptez pas retrouver la finesse du placage de texture de la pelouse ou des rochers qui encadraient la route, les nuages de poussière qui surgissaient de sous vos roues à chaque dérapage, le détail des textures des maisons ou du ciel...

Dosez avec douceur la pression sur la pédale de frein pour déraper en beauté!

Trois types de circuit sont proposés: le désert, la montagne ou la forêt.

Un bon contrôle des dérapages est essentiel dans les courses de rallye.

C'est quand même plus sympa de concourir en pleine nature, plutôt que d'enchaîner les tours de piste sur un triste circuit.

Attention! Les dérapages se finissent souvent dans le décor!

Les virages dans les tunnels cachent d'éventuels concurrents. Soyez vigilant et gardez toujours l'œil ouvert.

Les check-points vous donnent quelques secondes supplémentaires, si vous les atteignez à temps!

Avant de vous lancer dans les étapes du jeu, il est bon de choisir la voiture idéale.

Vous êtes en tête, ne ralentissez pas l'allure!

A la différence de Daytona USA, les sauts sont nombreux dans Sega Rally.

Toutes les marques citées et illustrations sont © par leurs propriétaires respectifs , Prix révisables sans préavis , Mise en page par Orlando

REVENDEUR - WHOLESALE
43 26 56 75

7 RUE GAY LUSSAC
75005 PARIS
46 34 24 16
ou 36-15 Code
E P R O M

SONY
PLAYSTATION
Version Francaise
2099 FRS *

RESERVEZ LA DES MAINTENANT
QUANTITEES LIMITEES

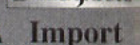
Wizardry VII
Formation soccer 3D
Street fighter movie
Dragonball Z
Zéro divide
Zeidgeist
Rayman
Phylosoma
Et tout les jeux en FRANCAIS

Pour l'achat d'une console , EPROM
Reprend votre ancien matériel

EPROM c'est aussi :

Catalogue complet disponible par
Téléphone ou Minitel
36-15 Code EPROM

- DES MAGASINES JAP ET US
- LOCATION DE JEUX ET LASERDISC
- IMPORT DIRECT DU JAPON
- ACHAT / ECHANGE / REPRISE



Import

Oficielle
Bug (us)
Myst (us)
Race driving
Robotica (us)
Shin shinobi X
Shining wisdom
Virtua fighter remix
Street fighter Real battle on film

ACHETEZ / ECHANGEZ / RESERVEZ
36 - 15 Code E P R O M
2 PLAYSTATIONS et 2 SATURNES
à GAGNER

Si vous ne vous êtes pas encore décidé
N'hésitez pas venez les voir
en démonstration chez EPROM

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Tel :

Désignation	Machine	Prix

Frais de port : Collissimo + 38 Frs
Contre remboursement + 73 Frs
* + 10 Frs par article en plus, hors console

DROIT DE RÉPONSE

Après la parution de la lettre de M. Carcopino, dans Consoles+ n° 45, la société Sega fait valoir son droit de réponse. M. Carcopino mettait en cause le service après-vente de la société Sega et, plus généralement, la qualité de la 32X. M. Lavanant, directeur de Sega France, nous répond.

SEGA FRANCE

Mr Christopher LLEWELLYN
P-DG
EM-Images SA
9-13, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS CEDEX 15

Paris, le 5 juillet 1995

Recommandée, A.R.

Monsieur le Président Directeur-Général,

J'attire votre attention sur une information publiée dans le dernier numéro du magazine "Consoles +", daté juillet/août 1995, et mettant gravement en cause la société Sega France.

En effet, sous le titre "Droit de parole", le magazine reproduit une lettre d'un consommateur mécontent de notre service après-vente. Si cette attitude est déjà étrange en soi, le journaliste choisit de surcroît de dramatiser cette information. Il précise en effet "Nous n'avons pas coutume de publier des lettres dans nos pages News, mais nous ne pouvions passer sous silence le cri d'alarme de ce Monsieur. Mais lisez vous-même...".

Il est fréquent sur un marché d'aussi grande dimension que le nôtre d'avoir à traiter des cas de service après-vente. Certains s'avèrent plus difficiles que d'autres, du fait de la cause même de la panne ou de par la personnalité du consommateur. Dans le cas présent, M. Carcopino (dont le nom n'est pas cité dans l'article) a été intégralement servi selon notre procédure habituelle. Il est aujourd'hui en possession d'un ensemble en parfait état de fonctionnement. Les problèmes évoqués par M. Carcopino sur nos délais de réponse sont par ailleurs exacts ; ils sont liés à un congé maladie de notre responsable SAV.

.../...

19-21 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA BP 502 75725 PARIS CEDEX 15 - TEL. : (1) 46 62 12 12 - TELEX : 631 617 F - FAX : (1) 46 62 12 99
Société anonyme au capital de 250 000 F - R.C. Paris B 347 873 507 - Siret 347 873 507 00045 - APE 5604

[NDLR: Extrait du courrier de M. Lavanant. Nous n'avons pas publié la suite de cette lettre, qui ne concernait pas le problème exposé par M. Carcopino. Quant au responsable du SAV en congé maladie, nous lui souhaitons un prompt rétablissement, compte tenu de la lourde charge qui doit peser sur ses épaules...]

DE L'ODYSSÉE À L'OMBRE

Peu d'entre vous se souviennent de l'affaire de "L'Odyssée du jeu", qui remonte à l'année 92, mais celle-ci doit rester intacte dans la mémoire des trop nombreuses victimes de cette arnaque mal ficelée. Sous ce nom sévissait une société qui proposait à sa clientèle (contactée par correspondance ou par l'intermédiaire de publicités) des Super Nintendo et des Megadrive 35% moins cher que les prix en vigueur à l'époque. Les commandes ont été nombreuses, mais bien peu ont été honorées, et, quand elles l'étaient, le matériel, acheté en Extrême-Orient, était incomplet ou incompatible avec les normes françaises. Finalement, la gérante de "L'Odyssée du jeu", Mme A.A., a été condamnée à verser plusieurs millions de francs de dommages-intérêts à près de 3 500 victimes (on imagine aisément qu'il y en a eu bien plus...), et a pris trois ans ferme.

LA RENTRÉE DES PORTABLES!

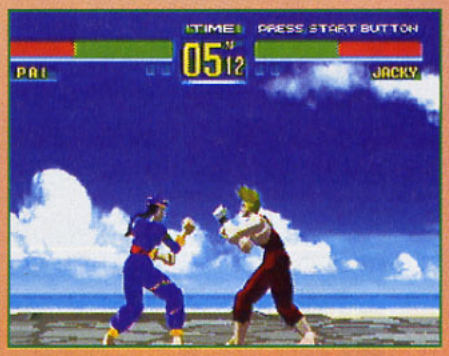
Alors que la Game Gear s'est payé un lifting pour passer l'été et que la Game Boy a pris quelques couleurs, Titus et US Gold nous proposent deux nouveaux jeux pour les occuper durant le mois de novembre. Celui de Titus sur Game Boy n'est autre que l'adaptation vidéo-ludique du film à gros succès "Un indien dans la ville", tandis que le second offre une adaptation, remarquable, de Power Drive sur Game Gear. Un indien dans la ville vous plonge dans un jeu de plates-formes assez proche du Livre de la jungle, tandis que le second n'a de jungle que l'herbe des bas-côtés de la route. La voiture à diriger dans Power Drive est une voiture de rallye et vous devrez devancer un autre concurrent sur un des huit circuits proposés. Un indien dans la ville ne vous oblige à devancer personne, mais plutôt à faire preuve d'agilité. Ces deux jeux seront disponibles dans le courant du mois de novembre.

Un indien dans la ville sur SGB marque les premiers pas de TF1 Vidéo en tant que distributeur, et inaugure également la sortie du premier jeu basé sur un film français.

Power Drive suit son petit bonhomme de chemin et se voit converti sur Game Gear. Il devrait sortir également sur Jaguar.

ADAPTEUR SATURN: MISE AU POINT!

Au dire des dirigeants de Sega Angleterre, les ventes de la Saturn "dépassent toutes les espérances". La demande est plus forte que l'offre, et les stocks sont quasiment épuisés. En France, les premiers chiffres de vente semblent à la hauteur des objectifs de Sega, et la sortie de l'adaptateur Pro Universal de Datel va permettre de faire tourner, en plus des six jeux (pour l'instant!) officiels, des jeux en import. Toutefois, après tests, un problème se pose: lorsque l'on marie l'adaptateur avec une Saturn française et que l'on fait tourner un jeu japonais, deux bandes noires viennent aplatir l'image initiale. Cet adaptateur est également à l'origine de légers bugs concernant le son et l'image. Et, quand on éxecute la démarche inverse, et que l'on branche Virtua Fighter en version française sur une Saturn étrangère, l'image apparaît bien plein écran mais le bas est complètement rogné. Rien de grave toutefois. L'investissement, aux alentours de 350 francs, reste des plus intéressants. Mais pensez quand même à une chose: une fois le Pro Universal branché, vous ne pourrez plus enficher la cartouche de sauvegarde!



Virtua Fighter version import sur la Saturn française affiche déjà quelques bugs dus à l'adaptateur: tout le bas de l'image est rogné.

Voici la version française sur la Saturn offcielle: le jeu est quasiment identique à la version originale en import.

La version japonaise sur la Saturn française avec l'adaptateur: l'image est considérablement aplatie.

SAT-ELITE CASSE LES PRIX!

Voilà maintenant un an que le magasin Sat-Elite a ouvert ses portes à Paris, bd Voltaire, dans le XXe. Pour fêter cet heureux événement, le magasin a décidé de vous proposer une ristourne de 10% sur TOUS les jeux neufs, et de 20% sur les jeux d'occasion ainsi que sur les mangas et autres goodies, et ce jusque fin septembre. Vu le prix des jeux, ça fait bien plaisir! De plus, bénéfices aidant, Sat-Elite va ouvrir un magasin entièrement dédié aux jeux PC, 3, passage du Jeu-de-Boule dans le courant du mois de septembre. Les affaires marchent bien, pourvu qu'ça dure...

LE BOCUSE DU PC PASSE SUR 32 BITS

On savait depuis quelques mois que Sierra, en collaboration avec Coktel Vision, développerait des jeux sur l'Ultra-64 de Nintendo. Mais ce que l'on ignorait, c'est que cet éditeur s'intéressait de près à la Saturn et à la Playstation. Il faut savoir que Sierra, c'est la série des King's Quest, des Space Quest, des Larry et autres Gabriel Knight, autant de références en matière de jeu d'aventure. Ainsi, The Last Dynasty, actuellement disponible sur PC, sera le premier jeu Sierra à voir le jour sur Saturn et Playstation. Au programme, séquences en Full Motion Video et graphismes à couper le souffle. En attendant sa sortie, prévue pour le premier semestre 1996, régalez-vous avec cette première photo. C'est presque aussi bon qu'un coquelet sauce au thym...

LA PLAYSTATION OFFICIELLE ARRIVE ENFIN!

De nombreuses rumeurs circulaient sur la sortie avancée de la Playstation. Or, Sony a publié un démenti, et communiqué la date de sortie officielle de la Playstation française: le "Playstation Day" sera le vendredi 29 septembre. Mais, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Sony ne nous a toujours pas confirmé le prix officiel de la console. Cette date sera certainement à marquer d'une pierre blanche... sauf pour Sega!

BRÈVES DU MONDE DU DEHORS

International

• Nintendo a décidé de fermer ses bureaux à Londres. Cette décision entraîne le licenciement du staff anglais (soit 140 personnes), et l'on apprend, grâce à l'hebdomadaire anglais "CTW" que c'est une société du nom de THE qui s'occupera de la distribution des futurs produits Nintendo. Cette décision de confier la distribution des jeux phares de Noël et, plus tard, de l'Ultra-64 à THE aurait été prise au vu des résultats du bureau londonien, non concluants. En espérant que Nintendo a misé sur le bon cheval...

• Silicon Graphics, Alias Technologies et Wavefront ne font plus qu'un! Cet accord, considéré par les spécialistes comme historique, marque la volonté de Silicon Graphics de prendre pied autant dans la construction de hardware performant que de logiciels les accompagnant (Alias est l'auteur du logiciel, appelé Technique Advance Computer Modeling, qui a permis de créer Donkey Kong sur SNIN, tandis que Wavefront s'occupe de créer des logiciels d'animation...). On peut imaginer que Nintendo saura tirer le meilleur de cet accord puisqu'il est associé avec Silicon Graphics pour la construction de l'Ultra-64.

• On sait que la totalité des jeux SNK ont au préalable fait un tour sur arcade avant de se retrouver sur cartouche ou CD. Or, dorénavant, SNK a décidé de consacrer une partie de ses équipes à la création de RPG ou de jeux de stratégie qui tourneraient exclusivement sur CD et pourraient, par la suite, se voir convertis en Coin Up. Cette volonté de diversification peut permettre à la Neo Geo CD de s'offrir un parc de jeux plus étendu.

• Alors que la Game Boy a d'ores et déjà envahi l'empire du Milieu, Nintendo a lancé sa Super Nintendo à la vente dans certains centres chinois. Plus de un milliard d'acheteurs potentiels, c'est pas un bon créneau?

• Le jeu vidéo n'a pas de frontières, c'est bien connu. C'est ainsi que Sega va ouvrir un "centre d'amusement" à Riyadh, en Arabie Saoudite, dans le courant du mois de décembre. La fin de l'année prochaine marquera également l'ouverture d'un nouveau centre dans les Émirats arabes unis. Au royaume du pétrole, les hérissons bleus seront-ils rois?

Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?

Tape 3615 TCPLUS

(à partir du 1er août, dialogue en direct, dans la rubrique 5: mercredi de 14 heures à 18 heures, Switch et les tips en folie ; le vendredi à la même heure, Le Panda, la bête des mangas)

ou appelle le 36 68 00 64

ACHAT - VENTE REPRISE

LE SPECIALISTE DES JEUX D' OCCASION.

TRY A GAME
25, rue Péclet
75015 PARIS Tél: 40.45.02.02
Métro Vaugirard.

TRY A GAME
CC Suresnes 2
38, bld Henri Sellier
92150 SURESNES Tél: 42.04.50.60
(Face Champion)

MIEUX QUE DES SOLDES DES PRIX BAS TOUTE L'ANNEE

***LES HIT DE 95 A PRIX CANON !**

SUPERSTAR SOCCER	S N	299
ILLUSION OF TIME	S N	299
ROI LION	S N	269
DONKEY KONG	S N	269
NBA LIVE 95	SN	249
VIEW POINT	MD	299
FIFA 95	MD	249
NHL 95	MD	249
JIMMY W. SNOOKER	MD	249
ROCK' N ROLL RACING	MD	279

***LA PROMO DE LA RENTREE**

TOUS NOS JEUX NEO GEO CD	:	279 F
TOUS NOS JEUX JAGUAR	:	259 F
TOUS NOS JEUX 3 DO	:	219 F

***NOUVEAU!!! NOS CONSOLES SONT VENDUES AVEC 2 JEUX**

32 X SEGA	990 F
JAGUAR	990 F
NEO GEO CD	2500 F
3 DO	2300 F
SATURN JAP	2990 F
PSX JAP	2990 F
MEGADRIVE	500 F
SUPER NINTENDO	600 F
MEGA CD	800 F
CDI	1900 F
GAME BOY	229 F
GAME GEAR	429 F
NEO GEO CARTOUCHE	1300 F

*+ DE 400 TITRES EN STOCK SUR GAME GEAR ET GAME BOY
A PARTIR DE 79F

ET TOUJOURS REPRISE DE TOUS VOS JEUX ET CONSOLES.
ARGUS : TAG.

SPECIALISTE VPC
AMIS DE PROVINCE CONTACTEZ NOUS !

Carte de Fidelité

***Tous nos jeux sont d'occasion.**

La Saturn de Sega

Toutes les nouveautés pour votre Saturn sont dans les magasins Micromania !

Console livrée avec
- **1 Control Pad**
- **Virtua Fighter**

SEGA SATURN FRANCAISE
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.

NEW DARK LEGEND

Un réalisation Data East: 11 combattants de la Chine Impériale prés à combattre à mort ! Une variété phénoménale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !

NEW MYST

Mystère, aventure, puzzle et suspense sont au rendez-vous !! Un fabuleux et passionnant voyage pendant lequel vous devrez empêcher des forces inconnues de détruire la terre !!

HIT BUGS

Un jeu de plates-formes révolutionnaire réalisé en 3D et Zoom utilisant la profondeur de l'écran. Le héros, l'humour et la qualité technique vous feront adorer ce jeu .

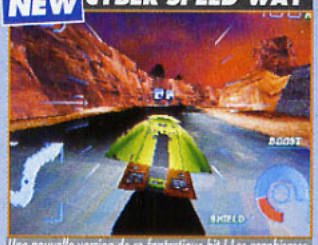
NEW SHIN SHINOBI

niveaux d'action pure ! Votre Ninja possède 20 mouvements, 3 sorts magiques et une multitudes d'armes. ous serez ensorcelé par les graphismes fabuleux de ce lassique sur votre Saturn !

HIT MORTAL KOMBAT II

Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation et démente! Cette fois vous retourverez 15 personnages dans des combats plus gores que jamais.

NEW CYBER SPEED WAY



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation et démente! Cette fois vous retourverez 15 personnages dans des combats plus gores que jamais.

NEW NBA TE

La simulation de basket "Fun" d'Acclaim" n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA,plus de personnages cachés et surtout des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!

3615 Micromania
Tout le catalogue de jeux !!

LES TOPS SUPER NINTENDO & MEGADRIVE

ATTENTION !!
Quantité limitée

NEW

Un CD audio est inclus dans le jeu !!

Le plus grand hit de salle d'arcade adapté exclusivement sur Super Nintendo. Développé par la même équipe et la même technologie que Donkey Kong Country 2, Killer Instinct, c'est 32 megabits de puissance pour 2 joueurs simultanés !

SUPER NINTENDO

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

CHRONOTRIGGER

Une fabuleuse aventure dans le temps signée Squaresoft, les auteurs de Secret of Mana ! Une multitudes de personnages dessinés par Akira Toriyama !! Incontournable !

SUPER NINTENDO

BATMAN FOREVER

Un jeu de plateforme et de combat unique ! Des graphismes digitalisés hyper réalistes, 8 niveaux d'action, plus de 50 niveaux, un arsenal de 12 armes,18 mouvements de base comme dans Mortal Kombat 3, 6 coups spéciaux par personnage, 25 armes différentes ...

SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

our la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony, MICROMANIA & SONY vous offrent un magnifique T-Shirt avec l'achat de la Console !

La Playstation de Sony
Version européenne officielle !

T-Shirt double col renforcé
100% coton
Made in USA

OFFRE VALABLE POUR LES 2 000 PREMIERS ACHETEURS d'une Console Playstation officielle Sony dans TOUS LES MAGASINS MICROMANIA !!

Caractéristiques
- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D 0 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en s réel, zoom, rotations, effets spéciaux n stéréo laser.

Console livrée avec 1 Control Pad

GRATUIT avec l'achat de la Console !!

NEW RAYMAN
Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon!

NEW DARK LEGEND
combattants de la Chine impériale prêts à combattre à r ! Une variété phénoménale d'armes et de vements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !

NEW BOXER'S ROAD
Une nouveauté qui va s'imposer comme un standard de simulation sportive ! Une profondeur de jeu et un réalisme à couper le souffle.

NEW VAMPIRE
La dernière nouveauté de CAPCOM. Cette adaptation identique à l'arcade vous permettra de découvrir 15 personnages différents dans des décors fabuleux.

NEW DESTRUCTION DERBY
e super course de stock car où tout est permis ! des ements à vivres incomparables grâce au câble de nnection playstation.

HYPER FORMATION SOCCER NEW
La référence du football sur 16 bits de l'éditeur Human: des caméras multiples et une action proche de la réalité !

NEW NBA TE
La simulation "Fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07
GEANT !!

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS NEW
Ouvert tous les dimanches
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Ouvert tous les dimanches
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG11 SP12 J19 P9 CD7 PL18 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage 29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F	
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 0
OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU VENDREDI

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GBoy ☐ Megadrive ☐ GGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

CYBER POTINS

La C.G.T. de Montrouge (Computer General Technichs of Montrouge) vient de mettre sur pied le portrait robot du connecté classique (à droite). Par souci de précision, je me suis permis de compléter cette fiche par celle du hacker type, génération XXL. La mienne...

•MATÉRIEL

Connexions neuronales accélérées :	Modem 1200 Bds
Super Calculateur Cray YMP :	PC 286 SX22
Red Box - Telephones cellulaires :	Minitel - Bi-Bop
Power Mac 9500, 130MHz. :	Sinclair ZX 81

•LOGICIELS

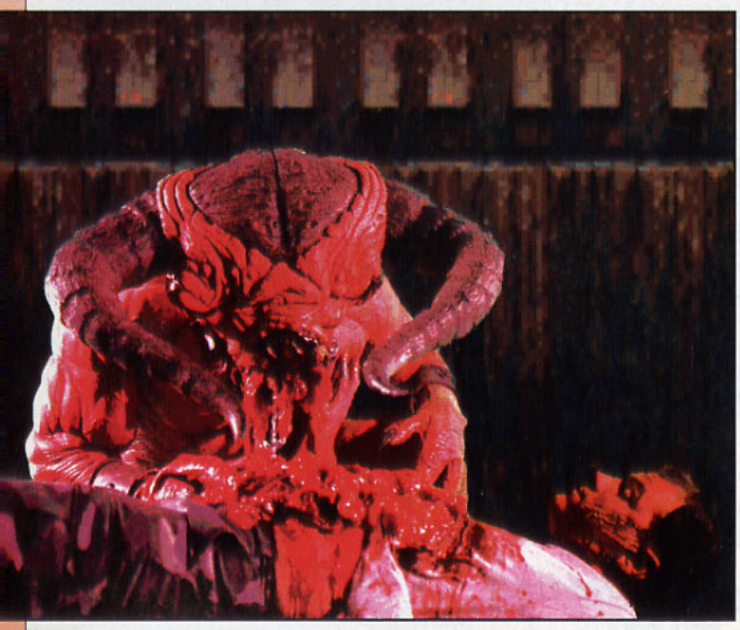
Briseur de glace chinois :	PC Tools V1.0
Netscape V3.0 :	Emulateur VT100
Traceur-Désassembleur :	Kit pirate 2000 (en promo chez Auchan)
Ultimate Doom VR. :	Tetris en Shareware (ouah !).

• IL PREND

MDMA - Cybertech/ila :	Smart Drinks - Cacolac
Psychic Guts - Accélérateur neuronal :	Biofidus - K.K.houet !
Fromages et desserts :	Nourriture lyophilisée
Son pied ! :	Son mal en patience !

CONNECT > ART DATA.INTER 08:52 P.M.

Les netsurfers aiment la 3DO. On trouve une myriade de serveurs dédiés à cette console. J'y ai découvert qu'Art Data Interactive s'occupe activement de la conversion de Doom. Intéressant, surtout quand on voit les photos. Apparemment, elles proviennent de l'intro du jeu. Sur 3DO toujours, mes logiciels de décryptage m'ont appris qu'un jeu à la Doom est en préparation. Disruptor, c'est son nom, fait beaucoup de bruit sur le Net. Il serait réalisé au sein d'Universal Interactive par une équipe au log de "Seven" composée d'anciens programmeurs et graphistes de Crystal Dynamics. Beaucoup l'annoncent comme un "killer" à la sauce cyberpunk qui ridiculiserait tous les autres clones de Doom. Il est attendu pour la fin de l'année mais quelques deckers (des pros du Net) prévoient du retard. Une version M2 est déjà prévue.



•CONNECT > TOHSHINDEN S. ALT 54. 12:13 A.M.

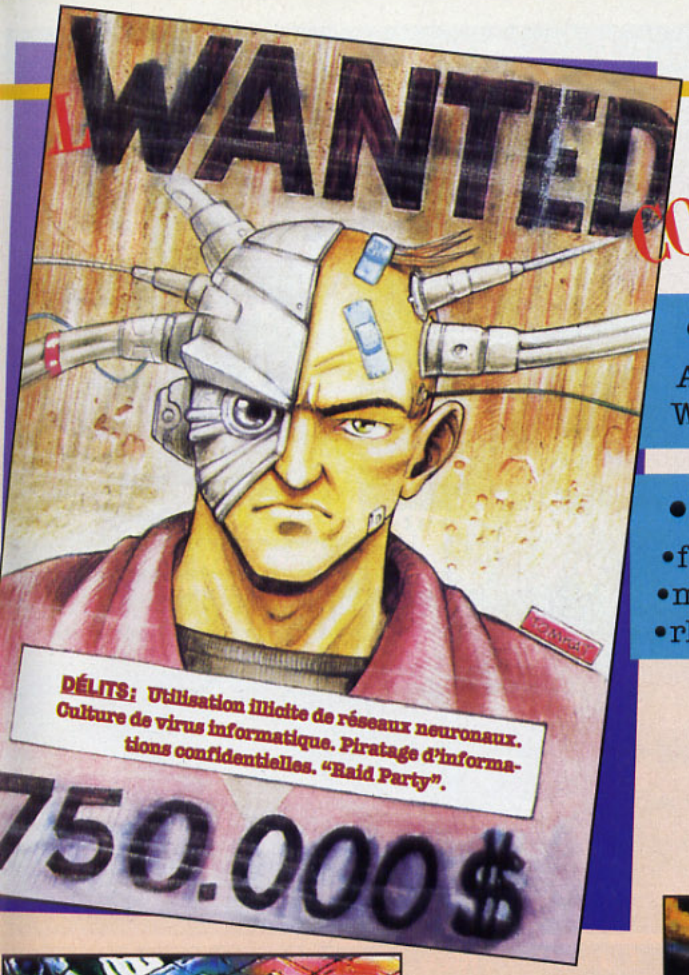
Certaines rumeurs font état du fait que Sony aurait décidé de racheter tous les droits du jeu Toh Shin Den pour pouvoir le vendre, en bundle avec sa console, dans certains pays. Or, si l'on peut accorder un certain crédit à cette rumeur, mon programme araignée a fureté dans les octets des fichiers de Takara, et m'a appris que cette société aurait décidé de convertir ce même jeu sur Saturn. De plus, les informations concernant ce jeu sur Saturn sont des plus précises. On apprend qu'un nouveau personnage du nom de Cupidon ferait son apparition. Des images de synthèse devraient également habiller intégralement l'introduction ainsi que le mode Story. Un informateur implanté dans la société Sega m'a également précisé que ce jeu serait développé en collaboration avec un des départements d'arcade de Sega, et que la version s'appelerait Toh Shin Den S... Je ne lâche pas l'affaire!

CONNECT SEGA.ALT.DATA DIV.212 11:55 A.M.

Certains mag's français et américains ont été victimes de virus-infos. Croyant tenir le scoop du siècle, ils ont annoncé le futur Virtua Fighter 3 avec photos à l'appui. Bravo, bien joué, mais ces images provenaient d'un CD à édition limitée offert aux 100 000 gagnants d'un concours organisé par Sega au Japon. Il contient vingt-deux illustrations des combattants de VF 2 réalisées sur Silicon Graphics. Elles sont magnifiques, en haute résolution, mais elles ne représentent en aucun cas VF 3. Et puisqu'on est dans le système de données Sega, un piratage de leur mémoire-cache m'a appris qu'ils avaient adopté pour leur prochaine génération de console le format DVD (Digital Video Disk) de Toshiba, au lieu du format proposé par Sony.

CYBER POTINS

ULTRA CONFIDENTIEL ULTRA



• SITES PRÉFÉRÉS:

Archives du Pentagone : Dorothée-on-ze-net-yeah !
Warez site : Métro St-Michel (le jeudi à 17 heures)

• LOG IN

•francois@gol.com
•marcm@imaginet.fr
•rhomsy@imaginet.fr
Lamer@pabo.com.fr

C'est en novembre qu'International Super Star Soccer Deluxe arrivera en France. L'élève surpassera-t-il le maître?

Electronic Arts s'occupe de la conversion sur Playstation de l'excellent Viewpoint. Les effets spéciaux et la haute définition sont à l'honneur.

Croisement réussi entre Quarantine (PC), Road Rash et Destruction Derby, Twisted Metal sur Playstation s'annonce plutôt bien.

Warhawk sur Playstation, un shoot'em up à la Panzer Dragoon, marie précalculé et 3D temps réel.

CONNECT > SANYO.CORP. JP 06:00 P.M.

Les cyber-samouraïs de Sanyo ont failli me griller les neurones mais leurs datas en valaient la peine. La société japonaise, qui distribue leur version de 3DO, revoit ses objectifs de vente largement à la baisse. Au lieu des 250 000 prévues, elle ne compte plus qu'en dizaines de milliers. En plus, Toshiba a renoncé à commercialiser un système de navigation pour voiture à base de hardware 3DO. Pour certains, le futur de 3DO devient de plus en plus virtuel (mais gageons que la M2 apportera un second souffle à la société de Trip Hawkins). Déjà, certains la donnent pour la concurrente directe de l'Ultra-64 et, dans le net, la guerre fait rage.

CONNECT > MKIII.NEWS. UPGRADE 03:12 P.M.

En septembre, les bornes d'arcade Mortal Kombat III seront dotées d'une mémoire qui apportera quatre nouveaux décors et cinq personnages supplémentaires par rapport à la précédente version. En cherchant les zones de mémoire effacées, j'ai trouvé les noms de Scorpion, Mileena, Reptile et Kitana. Il y aura une nouvelle forme de Finish et tous les combattants auront de nouveaux coups spéciaux et d'autres Fatalities. En poussant plus dans le réseau Midway, j'ai trouvé derrière une icône de camouflage classe A le dossier top-secret MK IV. Ce nouveau Mortal Kombat serait entièrement en 3D, avec mouvements de caméra. Une sorte de croisement entre Virtua Fighter et MK III. Le tournage a commencé le mois dernier et le jeu est prévu pour la fin 96.

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

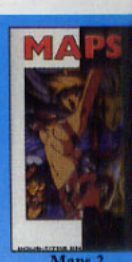
Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	~~149 F~~	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	~~149 F~~	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	~~149 F~~	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	~~149 F~~	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	~~149 F~~	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers…	~~149 F~~	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	~~149 F~~	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	~~149 F~~	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	~~149 F~~	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	~~149 F~~	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	~~149 F~~	129 F
Vol. 12	La légende de Shenron	~~149 F~~	129 F

PACK 2 vol. au choix **250F** Soit 125 F le volume	PACK 8 vol. au choix **880F** Soit 110 F le volume
PACK 4 vol. au choix **480F** Soit 120 F le volume	PACK 10 vol. au choix **1050F** Soit 105 F le volume
PACK 6 vol. au choix **690F** Soit 115 F le volume	PACK 12 vol. au choix **1188F** Soit 99F le volume

Cassettes vidéo SECAM
Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	145 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	125 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	125 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 4	125 F	
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 5	135 F	NEW
Ushio et Tora Vol. 1	110 F	
Ushio et Tora Vol. 2	110 F	
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F	
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F	
Lemnear (Int -16 ans)	135 F	
Iria Vol 1	135 F	
IRIA Vol 2	135 F	NEW
Ranma 1/2 Vol. 1	~~145 F~~	119 F
Ranma 1/2 Vol. 2	~~145 F~~	119 F
MAPS Vol 1	129 F	
MAPS Vol 2	145 F	NEW
Borgman 2058	145 F	
Bubblegum Crisis	~~145 F~~	115 F
Slow step	145 F	
Ah My Godess Vol 1	110 F	NEW
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique)	145 F	
Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique)	145 F	NEW
Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique)	145 F	NEW

Lodoss 4


Maps 2

Iria 2

M Météo 1

Ah My Godess

Pack Anniversaire
Kojiro Vol 1 + Ranma 1/2 Vol 2 et 1 K7 au choix (Sauf NEW) 366 F
et 2 K7 au choix (Sauf NEW) 460 F

Bubblegum Crisis

Ranma 1/2 Vol 2

Yoko 2

Slow Step

Borgman 2058

Dr Feelgood

PREVIEW Fin Octobre Début Novembre
Les 4 Nouvelles Cassettes Dragon Ball Z
en version Française Intégrale

Le Retour de Broly	~~149 F~~	139 F
L'attaque des bioroïds (Bio Broly)	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball Le château du démon	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball L'aventure mystique	~~149 F~~	139 F
Pack 2 Cassettes au choix	~~298 F~~	270 F
Pack 3 Cassettes au choix	~~447 F~~	390 F
Pack 4 Cassettes	~~596 F~~	500 F

Offre valable uniquement pour une précommande avant le 31 Septembre 1995
Jacquettes en préparation et non définitives

BON de COMMANDE Spécial PREVIEW DRAGON BALL Z
Utiliser ce bon de commande uniquement pour les 4 nouvelles Cassettes DBZ

C91 Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom.....
Adresse.....
.....
Ville..... Code postal.....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Mode de paiement uniquement par Chèque bancaire ou Carte bancaire (16 Numéros)
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....
Les chèques ou les cartes ne seront débitées que le jour de la livraison
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Urostukidoji 2

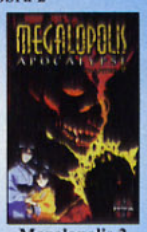
Cobra 1

Cobra 2

Kojiro 1

GUNNM

Dominion Vol 1	~~145 F~~	129 F
Dominion Vol 2	~~145 F~~	129 F
Cyber city Vol 1	~~125 F~~	109 F
Cyber city Vol 2	~~125 F~~	109 F
Cyber city Vol 3	~~125 F~~	109 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F	
Urotsukidoji Vol 2	149 F	
Venus Wars	145 F	
Kojiro Vol 1	~~165 F~~	125 F
KOJIRO Vol 2	165 F	NEW
GUNNM	~~125 F~~	99 F
Doomed Megalopolis Vol 1	~~99 F~~	89 F
Doomed Megalopolis Vol 2	99 F	NEW
WICKED CITY	125 F	NEW
COBRA Vol 1	165 F	NEW
COBRA Vol 2	165 F	NEW
MACROSS Le film	165 F	NEW
KEN LE SURVIVANT	165 F	NEW
Lamu	99 F	
Shurato	99 F	
Saint Seya Eris	145 F	NEW
Saint Seya Asgard	145 F	NEW
Saint Seya Abel	145 F	NEW
Shin Angel (Erotique)	139 F	NEW
Dragon Pink (Erotique)	139 F	NEW
Ranma 1/2 le film	149 F	fin 09/95
Sailormoon le film	149 F	fin 09/95
Saint Seya le film	149 F	Déb 10/95
Max et Compagnie	149 F	Déb 10/95


Megalopolis 2

La cité interdite

Ken le survivant

Macross

Shin Angel

Saint Seya

Pack Anniversaire
3 K7 au choix (Sauf NEW) 396 F

Cassettes Vidéo PAL
Interdit aux - de 18 ans

High Scholl Invasion	Vol 1	195 F	
High Scholl Invasion	Vol 2	195 F	
High Scholl Invasion	Vol 3	195 F	
Ogenki Clinic	Vol 1	195 F	
Ogenki Clinic	Vol 2	195 F	
Ogenki Clinic	Vol 3	195 F	
La blue Girl	Vol 1	195 F	
La blue Girl	Vol 2	195 F	
La blue Girl	Vol 3	195 F	NEW
U-JIN	Vol 1	195 F	
KAMASUTRA	Vol 1	195 F	
DO KYU SEI	Vol 1	195 F	NEW

Kamasutra

High School 3

La Blue Girl

La suite des aventures de MIKO MIDO aux prises avec d'étranges démons à tentacules

U-jin

C de l'amour

Do Kyu Sei

Miho jeune ingénue découvre l'amour fou dans son lycée

Pack Anniversaire
3 K7 au choix (Sauf NEW) 465 F

AMICROPUCE

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38 68 15 50

TOURS
97, av. de Grammont
Tel 47 20 56 81

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14

SPECIAL GOZITA

Art Book GOZITA

Art Book Gozita	**145 F**
K7 Vidéo PAL Gozita	**149 F**
Animé Comics Gozita	**80 F**

Enfin les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

«Les fans vont se l'arracher»

K7 GOZITA

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1	**Complete illustrations**	**199 F**
Vol 2	**Story Guide**	**249 F**
Vol 3	**TV animation Part 1**	**199 F**
Vol 4	**World Guide**	**Fin 10/95**
Vol 5	**TV animation Part 2**	**Fin 11/95**
Vol 6	**Movies & TV Specials**	**Fin 12/95**
Vol 7	**Dragon Ball**	**Fin 01/96**

Animé Comics Japonais Couleur 80 F le volume

Vol. 1	Kourat	Vol. 9	Thales
Vol. 2	Métal Kourat	Vol. 10	Docteur Willow
Vol. 3	Baddack	Vol. 11	Le Retour de Broly
Vol. 4	Les Cyborgs	Vol. 12	Garlic
Vol. 5	Trunks Story	Vol. 13	Bio Broly
Vol. 6	Broly	Vol. 14	Dragon Ball 1
Vol. 7	Bojack	Vol. 15	Dragon Ball 2
Vol. 8	Super Nameck	Vol. 16	Dragon Ball 3

DBZ N°39

DBZ N°40

Broly

Le Retour deBroly

Bio Broly

DBZ N°41

DBZ N°42

Figurines Super Battle Collection

Vol 1 Vol 2 Vol 3 Vol 4 Vol 5

Vol 6 Vol 7 Vol 8 Vol 9 Vol 10

Vol 11 Vol 12 Vol 13 Vol 14

Vol 1	**99 F**
Vol 2	**99 F**
Vol 3	**99 F**
Vol 4	**99 F**
Vol 5	**99 F**
Vol 6	**99 F**
Vol 7	**99 F**
Vol 8	**99 F**
Vol 9	**99 F**
Vol 10	**150 F**
Vol 11	**129 F**
Vol 12	**129 F**
Vol 13	**129 F**
Vol 14	**129 F**
Vol 15	**129 F**
Vol 16	**129 F**

Vol 15 Vol 16

Figurines Résines Full Color 150 F le Set

JEUX A PRIX ANNIVERSAIRE

Dragon Ball Z 3 (Super Nes)	~~545 F~~	495 F
Megaman (Megadrive)	~~395 F~~	295 F
Street Racer (Megadrive)	~~395 F~~	295 F
The punisher (Megadrive)	~~395 F~~	295 F
Slammaster (Megadrive)	~~395 F~~	295 F

Mangas Français

Ranma 1/2	7 vol.	**37 F** le vol.
Dragon Ball	16 vol.	**37 F** le vol.
Sailormoon	4 vol.	**37 F** le vol.
Orion	2 vol.	**76 F** le vol.
Street Fighter II	4 vol.	**46 F** le vol.
Applessed	3 vol.	**76 F** le vol.
Black Magic		**75 F** le vol.
Akira	12 vol.	**96 F** le vol.
Crying freeman		**49 F** le vol.
Dominion		**75 F** le vol.
Vidéo girl AÏ	8 vol.	**30 F** le vol.
Gunnm	3 vol.	**39 F** le vol.
Docteur slump	3 vol.	**37 F** le vol.
Nomad	2 vol.	**96 F** le vol.
Striker		**46 F** le vol.
Porco Rosso	2 vol.	**57 F** le vol.
RG Veda	1 Vol.	**45 F** le vol.

GOODIES

Carte 3D hologramme des trading DBZ

Trading DBZ NEW

Le sachet de 12 cartes	35 F
Les 5 Sachets	170 F
Les 10 Sachets	325 F

Heros Collection 3 DBZ

Le sachet de 10 cartes	25 F
Les 5 Sachets	125 F
Les 20 Sachets + Poster	425 F

Power Level 13 ou 14 DBZ
Cardass DBZ Série 23
Cardass DBZ Adventure

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cartes de Collection DBZ

Ramicard DBZ	10 F
Photos DBZ	10 F
Shitajiki DBZ	30 F

POGS DBZ

3 Géant brillants	25 F
3 Géant Mats	20 F
3 Moyen Mats	15 F
9 Normaux	10 F

DIVERS DBZ

Pochette de 9 PP card 25	**35 F**
Changing Cards	**10 F**
Hard case PP card 25	**60 F**
Kit PP car 25 GM	**160 F**
Classeur de cartes	**60 F**
Set de 5 diapositives DBZ	**50 F**
Marque page DBZ	**8 F**
Visioneuse DBZ	**60 F**
Figurine DBZ résines	**30 F**
Posters	**30 F**

Consulter notre catalogue

Les prix Anniversaire

3 Trading achetés 1 Gratuit	~~147 F~~	105 F
La boîte de 15 Trading	~~525 F~~	345 F
40 Power Level 13	~~160 F~~	100 F
10 Changing Cards	~~100 F~~	75 F
1 Starter Magic	~~55 F~~	45 F
5 Booster Magic	~~85 F~~	80 F
10 Booster Magic	~~170 F~~	150 F
5 Booster Renaissance	~~50 F~~	45 F
10 Booster Renaissance	~~100 F~~	80 F

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans

Angel Japonais

Angel Français

U-jeune

Konai Shasei

Dragon Ball Z X

Angel	7 vol.	**55 F** *le vol*
Angel Français		**45 F** *le vol*
France Shoin	10 vol.	**55 F** *le vol*
Rog Men	3 vol.	**55 F** *le vol*
uliette	4 vol.	**55 F** *le vol*
Konai Shasei	5 vol.	**65 F** *le vol*
Ogenki Clinic	9 vol.	**65 F** *le vol*
D & I	5 vol.	**65 F** *le vol*
Dragon Ball Z X		**129 F** *le vol*

Film Graffiti		**129 F** *le vol*
Visionary	10 vol.	**65 F** *le vol*
Conspiracy		**65 F** *le vol*
Moon paradise		**110 F** *le vol*

ART BOOK EROTIQUE

SIGNIFIANT	**345 F**
U JEUNE Français	**165 F**
DO KYU SEI 2	**265 F**

Film Graffiti

Mangas Japonais Noir & Blanc

Dragon Ball Z	42 Vol	39 F/vol
Ken le Survivant	28 Vol	39 F/vol
Bastard	16 Vol	39 F/vol
x 3 Eyes	18 Vol	55 F/vol
City Hunter	29 Vol	39 F/vol
Sailormoon	10 Vol	39 F/vol
Yuyu Hakusho	25 Vol	39 F/vol
Rash	2 Vol	39 F/vol
Orange Road	23 Vol	39 F/vol
DNA 2	5 Vol	39 F/vol
Saint Seya	27 Vol	39 F/vol
Gunnm	9 Vol	55 F/vol

Sailormoon 10

NEW

Rash 1

Gunnm 9

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

CATALOGUE GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**

MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
EROTISME
CARTES Etc....

C91

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N° ...../...../...../..... Date expiration...../.....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible

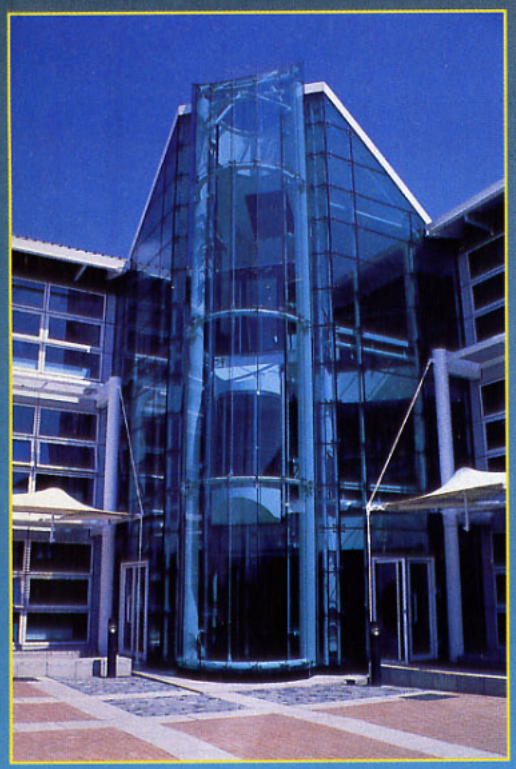
A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

REPORTAGE PSYGNOSIS

My Psygnosis is rich!

Fort de son rachat il y a deux ans par Sony, le géant mondial de l'électronique, Psygnosis se prépare à lancer ses premiers jeux vidéo sur Playstation. Déjà concepteur et constructeur des kits de développement de la console de Sony, la remarquable qualité de ses produits n'aurait dû surprendre personne... et pourtant! Le futur a maintenant un nom.



Les 22 et 23 juin dernier, Psygnosis Angleterre invitait Consoles+ à passer deux jours dans ses nouveaux locaux de Liverpool, ainsi qu'à assister au tournage du jeu Krazy Ivan, un shoot'em up sur Playstation. Niiico, qui passait non loin du bureau de A.H.L., fut envoyé sur place en tant que spécialiste ès voyages de dernière minute. Voici le récit unique d'une aventure (il n'y a pas d'autre mot, vous comprendrez plus tard...) pas comme les autres au pays du canard à la menthe et du clafoutis plein la chemise et les bottes.

L'aventure c'est l'aventure

Tout commence un jeudi matin, à 5 h 45 très précisément, alors que je ne trouvais pas de taxi pour m'emmener à l'aéroport Roissy-Charles-de-Gaulle...

Je m'apprêtais, en désespoir de cause, à partir à pied, quand une étrange voiture blanche recouverte d'une épaisse couche de poussière, à moins que ce ne fût de la boue, s'arrêta à mes côtés et me proposa de m'accompagner à l'aéroport, moyennant 250 francs (le prix à payer étant celui indiqué par le compteur). Après une brève réflexion – n'oubliez pas qu'il était tôt –, je décidai de grimper à bord du véhicule. Miracle, j'arrivai dans les temps pour prendre mon avion pour Manchester, ville du chômage et de Cantona. Une fois sur place, je dus prendre un autre avion, cette fois-ci en direction de Norwich.

Décollage, avec deux "l", ça vaut mieux!

Là, ô surprise, pas de Boeing ni même d'Airbus et encore moins de Concorde, car c'est un vieux coucou qui m'attendait. Une chose bizarre avec deux ailes (jusque-là rien d'anormal), une contenance de dix passagers (ça se complique), cinq assis, trois allongés et deux debout (ça devient grave), mais avec deux hélices à la place des réacteurs (là, c'était foutu). My God... ça vole encore, ce truc-là? Pour sûr que ça vole, et je peux même vous dire qu'on l'entend, le bruit des moteurs: on est quasiment assis dessus! S'il y a une panne, les hôtesses et le pilote ne peuvent pas nous la cacher: on a la tête coincée entre le cockpit et les hélices! Et quand je dis les hôtesses, je devrais dire l'hôtesse, car il n'y en avait qu'une... et plus toute jeune. Elle avait des heures de vol, c'est le cas de le dire! Tenue très à la mode, années cinquante, et plus en forme de Weight Watchers que jamais. Sitôt le décollage, elle me proposa toutes sortes de nourriture aux formes et aux couleurs variées, et ce toujours avec le sourire "code-barres" aux lèvres. Je déclinais chacune de ses offres, question de bon sens. Après de longues minutes de vol, j'arrivai enfin à Norwich. Un peu de repos? Des prunes, oui: hop! dans un taxi et direction la T.V. locale pour assister au tournage du jeu Krazy Ivan. La journée commençait réellement, et l'aventure était loin d'être terminée...

La T.V. au service d'un jeu vidéo

Le jeu Krazy Ivan est un shoot'em up dans lequel un ancien de l'armée soviétique loue ses services à qui en veut. Entre chacun des différents niveaux, des scènes en Full Motion Video (FMV) font leur apparition. C'est dans l'un des studios d'une chaîne locale de Norwich que le tournage des scènes en FMV de Krazy Ivan se déroule. Le studio, qui normalement sert à une émission genre Foucault ou Sabatier, "Les deux font la paire", est immense et séparé en deux ateliers de travail. Chacun d'entre eux utilise la technique du fond bleu. Le système est simple, mais il suffisait d'y penser: des acteurs sont filmés dans un décor d'une couleur bleue unie. Sur ce fond monochromatique, leurs silhouettes se détachent alors très facilement de l'image quand les programmeurs travaillent à la réalisation des graphismes. Ces images sont ensuite incrustées dans un décor virtuel créé sur de

gros ordinateurs. Pour ce faire, Psygnosis utilise pas moins de trois gros Gateway 2000 Pentium P5-90, de puissantes machines connues pour leur efficacité en matière de graphismes et d'animations. Là où il y a de la gêne, y'a pas de plaisir...

Voyage au bout de l'enfer

Après quelques heures passées dans les studios de Norwich, les journalistes, venus de l'Europe entière, furent invités à se rendre à Liverpool dans les tout nouveaux locaux de Psygnosis. Chouette, me dis-je, je vais pouvoir dormir un peu dans l'avion? Que nenni! Car c'est en voiture que nous voyageâmes. Et à huit, même dans une Renault Espace, on se sent quand même un peu serré. Après cinq heures d'un douloureux voyage pour les fesses et les articulations, Liverpool commençait à pointer le bout de son nez. Plus que quelques minutes et nous étions arrivés... re-que nenni! Une crevaison sur l'autoroute nous obligea à un arrêt forcé. Heureusement, Mark Blewitt, non content d'être l'attaché de presse de Psygnosis Angleterre, sait aussi parfois se transformer en un remarquable mécano. La preuve: en moins de dix minutes et moins de trois litres de sueur, ce jeune homme est capable de changer une roue de secours. Mesdames, son numéro de téléphone est à votre disposition à Consoles+. Finalement, c'est seulement en fin de soirée que nous profitâmes d'un repos bien mérité. La nuit fut agréable, quoique courte. L'aventure était sur le point d'être terminée.

Mark Blewitt, l'homme de toutes les situations.

Levé à 8 heures, le petit groupe se dirigea vers les locaux de Psygnosis. Quelle ne fut pas notre surprise de constater que ces derniers étaient aussi neufs que modernes: deux étages aux vitres teintées, ordinateurs Pentium et Silicon Graphics dans chacune des salles du bâtiment, surveillance par caméra (avec zoom et rotation à 360° pour chacune d'entre elles), machine à café en état de fonctionnement... le super-luxe.

Sega, on pense à toi, mais tout de suite!

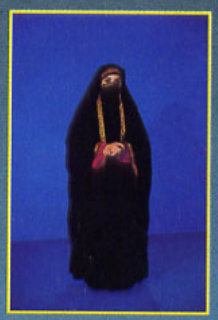
Avec un tel équipement, Psygnosis dispose de quoi faire les meilleurs jeux au monde. Destruction Derby ne me fera pas mentir. Sony ayant racheté Psygnosis il y a un an et demi, tous les produits qui sortent de ces superbes locaux sont destinés uniquement au PC et à la Playstation. Des adaptations sur la Saturn de Sega seraient envisagées... mais certainement pas avant le milieu de l'année 1996! Le hérisson bleu va en perdre ses piquants.

Niiico, présent au moment où il le faut et quand il le faut, même aux endroits les plus chauds du moment qu'on lui paie des glaces Miko!

Jeu spécial rentrée

Voici un petit jeu très sympa auquel j'invite tout le monde à participer, histoire de se détendre (juste) avant la rentrée scolaire. Consoles+, prêt à tout pour amuser ses lecteurs, vous propose de regrouper par paires les images suivantes: d'un côté les acteurs sur fond bleu, de l'autre les mêmes personnages dans le décor du jeu Krazy Ivan sur Playstation. Concentrez-vous... c'est bon, allez-y, jouez!

Irma Inniss, présentatrice charmante.



Jackie Sawini, voile au vent.

Sous le soleil du Middle East, on est au frais sous le tchador.

Monsieur se fait les ongles!

Robin Hellier, Krazy Ivan.

CBN News, édition spéciale!

Matos du tonnerre

Sur le lieu du tournage, trois Pentium assurent des graphismes et des décors d'excellente qualité. A l'étage supérieur, en régie finale, une dizaine de techniciens s'occupent des trucages, incrustant les acteurs sur les différents décors. Pour que tout soit parfait, tant au niveau de l'image que du son, les acteurs doivent parfois enregistrer une bonne dizaine de fois chacune des scènes. Un travail d'orfèvre...

Le stress, connais pas!

Bien que leur travail soit très prenant, les acteurs trouvent toujours le temps entre deux prises de faire quelques plaisanteries. Quand l'ambiance est bonne, le travail est toujours meilleur.

Il est pas bien, le Niiico, là...?

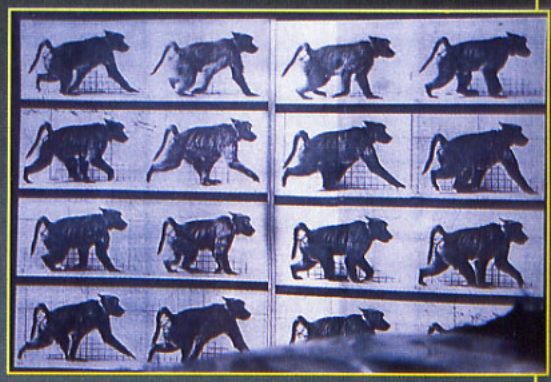
L'équipe de Krazy Ivan au complet telle que vous la découvrirez dans le jeu.

Cette jolie blonde qui effectue des pas de danse avec Michael Brogan n'est autre que Sarah Stockbridge, que l'on a vue au cinéma dans "The Crying Game".

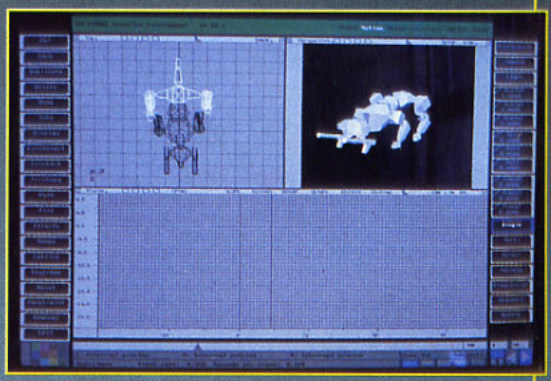
Michael Brogan, également acteur professionnel, ne rate aucune occasion de faire rire la galerie. Les comédiens sont facétieux!

Le souci du détail

Dans le jeu Krazy Ivan, on rencontre une bonne centaine d'ennemis différents. Beaucoup d'entre eux sont des animaux qui ont été maquillés en monstres d'acier. Leur animation a demandé une sérieuse étude de leurs mouvements. Au vu des premières images, je puis vous affirmer que c'est réussi. Pour vous en rendre compte par vous-même, rendez-vous dans les pages "Previews" de ce reportage, Ivan le Fou vous y attend.



Seize images décomposent le mouvement de la marche du singe. Il en est de même pour chacun des ennemis du jeu.



Une fois les images de l'animal rentrées sur ordinateur, elles sont modélisées de deux manières et en 3D: l'une de type fil de fer, l'autre en faces pleines. On reconnaît ici un jaguar.

Le programmeur effectue en direct les tests de collision et les diverses animations des sprites. Si un défaut est repéré, il est immédiatement corrigé sur l'ordinateur de gauche (celui de droite étant en fait le kit de développement de la Playstation).

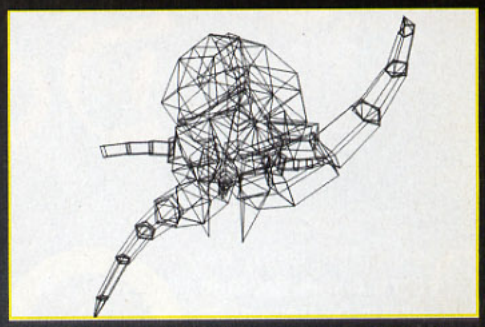
Krazy Ivan

PS
SHOOT'EM UP
fin septembre

Krazy Ivan est un shoot'em up dans lequel vous dirigez un robot de la dernière génération. Votre mission consiste à détruire tous les extraterrestres signalés dans chacun des six mondes (dont un secret). Ex-soldat de l'armée soviétique, Krazy Ivan loue ses services à différentes nations. Chaque niveau se déroule sur un plan de jeu défini à l'avance: le Moyen-Orient, l'Europe ou encore les Etats-Unis. Cependant, vous êtes libre de vos mouvements et vous pouvez vous diriger où bon vous semble. Grâce à la puissance de calcul de la Playstation, tous les décors et tous les ennemis rencontrés dans le jeu sont en 3D mappée. Les monstres, plus d'une centaine en tout, sont animés de façon réaliste. Les programmeurs ont étudié le mouvement de certains animaux et les ont reproduits sur ordinateur. La Playstation fait ensuite le reste du travail: placage de texture, zooms, déformation... Entre les niveaux, des séquences vidéo égayent le jeu. Au final, le jeu devrait être excellent. Test complet le mois prochain dans... Consoles+, bien sûr!

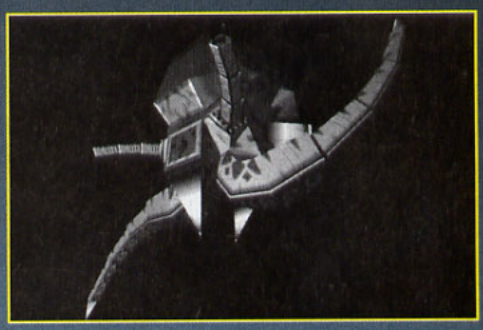
Profitez du relief pour vous protéger des tirs ennemis. Ce talus sur la droite est une aubaine.

Duel au soleil...



Au départ, les ennemis sont créés en fil-de-fer.

Ensuite, les éléments se retrouvent en surfaces pleines.



Enfin, on applique des textures sur les surfaces des polygones. Le monstre est prêt à être inclus dans le jeu.

3D Lemmings

PS
RÉFLEXION
septembre

Qui ne connaît pas les Lemmings, ces petits êtres débiles et complètement suicidaires? Après avoir bravé les pires dangers en avançant bêtement droit devant eux sur toutes les consoles, les voilà qui débarquent sur Playstation et, cette fois-ci, ils sont en trois dimensions! En bon membre de la SPL (Société protectrice des Lemmings), votre tâche sera de les conduire à bon port à travers cent niveaux inédits. Les Lemmings sont capables de faire beaucoup de choses: creuser, grimper, casser, glisser, stopper, descendre par une corde et même exploser si besoin est... Pour survivre dans leur nouvel et impitoyable environnement en 3D, ils ont même appris à tourner. L'action peut être vue à travers plusieurs caméras, que vous déplacez à votre guise avec le paddle. Aussi intéressant que les précédents, ce Lemmings en 3D apporte une nouvelle dimension à la saga grâce aux performances de la Playstation.

Maintenant, les Lemmings savent effectuer des virages à 90°.

Toujours aussi sportifs, les Lemmings peuvent réaliser neuf actions différentes.

Vous pouvez voir l'action à travers plusieurs caméras.

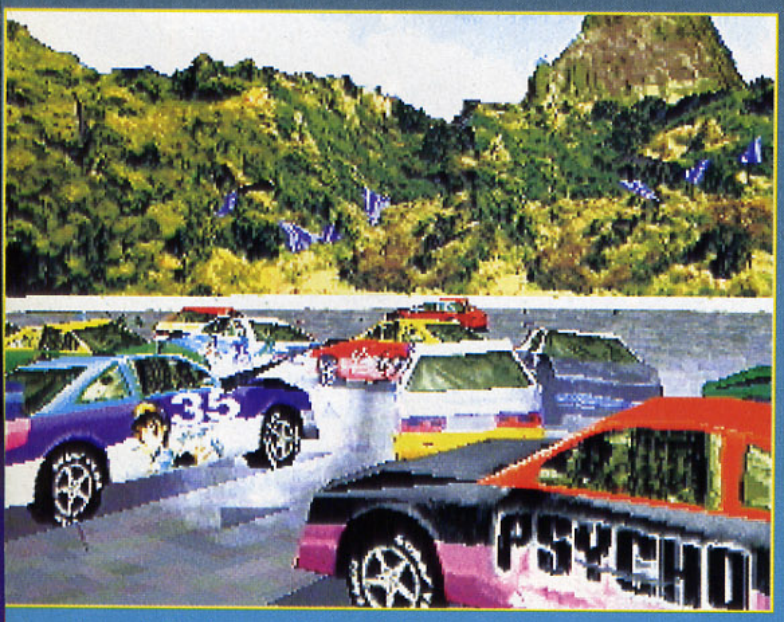
Destruction Derby

PS STOCK-CAR octobre

Destruction Derby est sans aucun doute le titre le plus chaud en développement pour la Playstation. Déjà présentée à l'E3, cette simulation de stock-car signée Psygnosis est d'une beauté et d'un réalisme époustouflants. On croyait avoir atteint des sommets avec Ridge Racer. Ce n'était qu'un début. Destruction Derby gère en temps réel toutes les collisions avec déformations des voitures et débris de tôle qui volent dans tous les sens. Alors que toutes les autres simulations de course minimisent les chocs, ce jeu met l'accent sur les queues de poisson, les accrochages violents et les carambolages monstrueux. La preuve? Deux des cinq circuits proposés dans la préversion comportent des croisements qui sont le théâtre d'accidents incroyables. De plus, la victoire dépend non seulement de votre rapidité, mais également de votre capacité à détruire les autres. Par exemple, faire partir une voiture concurrente en tête-à-queue rapporte dix points. Ainsi, vous pouvez remporter la première place, sans terminer premier après les douze tours de piste, si votre style de conduite est assez "meurtrier". Bien sûr, la conduite virile comporte des risques et le petit diagramme représentant les points d'impact sur votre carrosserie en bas de l'écran est là pour vous le rappeler. Trop de collisions au même endroit et votre bolide se transforme en un amas de débris branlant. C'est d'autant plus gênant que la voiture devient bien sûr de moins en moins maniable, jusqu'à se traîner à quatre à l'heure en dégageant une épaisse fumée blanche! Pour ce qui est de la jouabilité, les trois voitures proposées sont plus ou moins faciles à conduire. Les débutants ne se sentiront pas frustrés et les pros apprécieront le réalisme des dérapages. Etant donné la configuration des circuits (pas de grandes lignes droites), il est difficile de faire des pointes de vitesse et les virages se négocient souvent à l'aide du frein. Il n'est pas rare, après une collision, de se retrouver dans le sens inverse de la course. Dans ces cas-là, la marche arrière permet d'effectuer un dérapage digne des meilleurs films d'action. Un mode Replay permet de revoir les meilleurs moments d'une course dans son intégralité. Il est possible de placer soi-même la caméra pour profiter du meilleur angle de vue à tout moment ou alors d'utiliser une caméra aérienne qui choisit automatiquement les prises de vue les plus spectaculaires. Et, pour les amateurs de sensations fortes, il existe un mode où vingt voitures

Tous les moyens sont bons pour empêcher l'autre de passer. Admirez le placage de texture au passage.

Voilà ce qui risque de vous arriver si vous conduisez comme une brute écervelée.



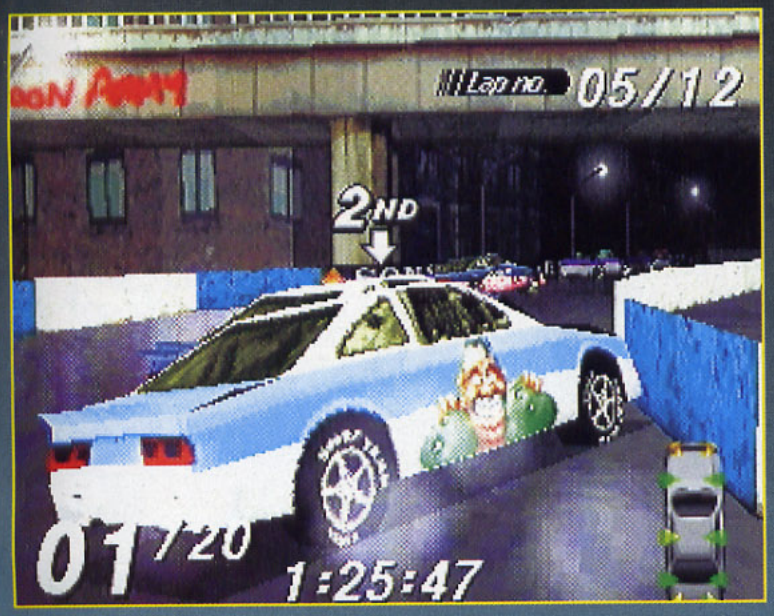
Le mode Replay permet de revoir les carambolages en gros plan.

C'est aux croisements que les choses se compliquent.

se retrouvent dans une arène. Le but du jeu: détruire au maximum les autres pour marquer des points. C'est primaire et complètement poilant. Une autre version consiste à tenir un maximum de temps dans l'arène contre les dix-neuf autres voitures, qui n'ont qu'une idée en tête: vous ruiner! Inutile de dire qu'on s'en prend plein la vue.
Placé sous le signe du réalisme et du fun, Destrcution Derby s'annonce comme un "killer". Depuis l'E3, la jouabilité a été grandement améliorée et les nombreux modes (Championnat, Ligue, Entraînement, Duel, etc.) garantissent une grande variété dans le jeu. Enfin, fin du fin, sachez qu'il sera possible de jouer à plusieurs simultanément grâce au câble Link qui permet de brancher plusieurs Playstation ensemble. On en rêve...

Les dérapages dans les virages sont assez réalistes quand on prend la voiture réservée aux pros. Mais êtes-vous un pro?

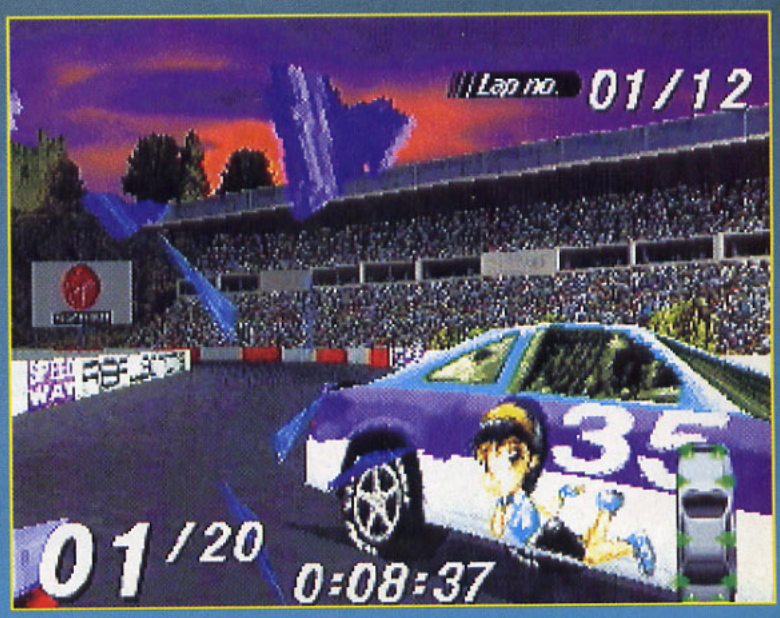
Voilà ce qui se passe quand tout le monde veut passer en même temps: ça bouchonne! Bon, il y a un peu de tôle froissée et de la fumée partout mais on est passé!



Les décors sont particulièrement réussis (regardez les graffitis sur le pont). Certaines courses se déroulent de nuit.

Dans l'arène, en mode Destruction Derby, c'est chacun pour soi et tous contre toi.

Chaque concurrent transporte son bolide dans un superbe 38 tonnes haut en couleur.



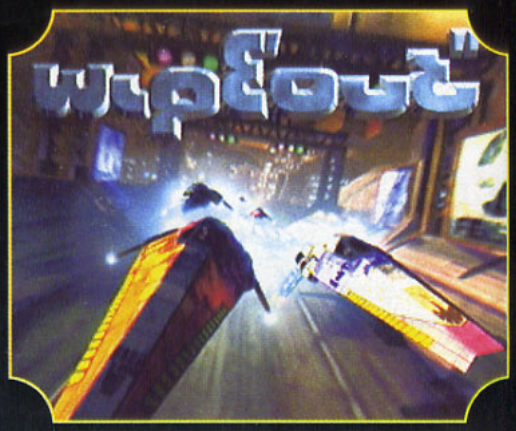
Peu à peu, les voitures tombent en morceaux.

Wipe Out

PS
COURSE
FUTURISTE
septembre

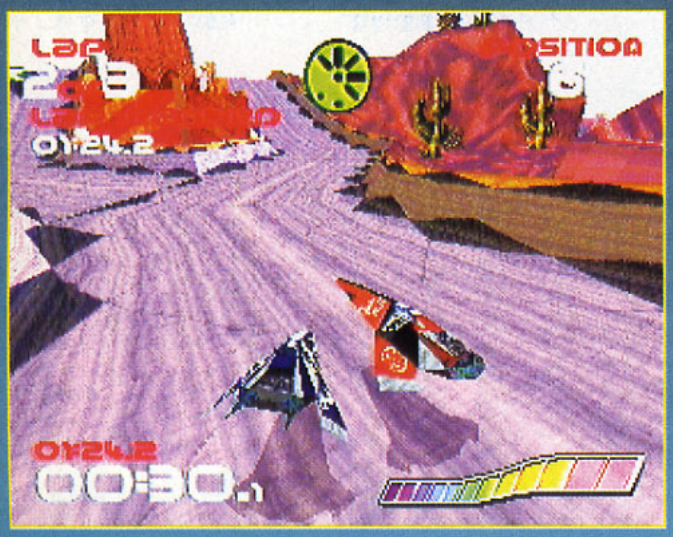
Dans le principe, Wipe Out présente de grandes similitudes avec Gran Chaser sur Saturn et Crash'n Burn sur 3DO. Voilà qui laisse présager un sacré comparatif. Dans cette course futuriste, vous dirigez un aéroglisseur ultrarapide qui se propulse par magnétisme. Pédale au plancher, vous devez coiffer au poteau les sept autres concurrents en moins de trois tours. Bien que la vitesse soit primordiale, les armes, récupérées en cours de route, s'avèrent très utiles pour se débarrasser d'un adversaire gênant. Le programme propose huit véhicules aux caractéristiques différentes, concernant aussi bien la vitesse que l'armement, avec lesquels vous devrez remporter des courses de championnat ou contre la montre. Les sept circuits (en 3D) proposés sont variés, avec un relief très prononcé et des précipices à franchir. Comme votre glisseur ne touche pas le sol, vous pouvez jouer avec l'inclinaison (comme dans un avion) pour ralentir ou au contraire "coller" à la route et gagner ainsi de la vitesse. Pour les cracks, il existe une option de sauvegarde des meilleurs temps. Pour conclure, sachez que les producteurs de MGM Pictures ont été si impressionnés par Wipe Out qu'ils ont inclus deux minutes du jeu dans le nouveau film "Hacker". Faut-il vous en dire davantage?

N'hésitez pas à utiliser les missiles pour calmer l'enthousiasme d'adversaires trop rapides.



Il faut anticiper les virages pour ne pas heurter les bords de la piste.

Sur la piste, à droite, se trouve un booster qui donne à votre engin une brève (mais intense) accélération. Attention aux virages...



A droite, à gauche, que choisir? De toute façon, les deux chemins se rejoignent peu après.

Les effets de lumière et les placages de texture dans le tunnel sont magnifiques.

Pour franchir les précipices, mieux vaut prendre beaucoup d'élan.

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 63 02 49
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!! REPRISE !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTES ET GARANTIS

PSX

CONSOLE + TEKKEN
2490 F

JOYPAD PSX	NC
MEMORY CARD	169 F
ACE KOMBAT JAP	549 F
BOXING ROAD JAP	549 F
DRAGON BALL Z JAP	599 F
RAIDEN	349 F
RIDGE RACER	349 F
TOSHIDEN	349 F
V TENNIS JAP	549 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10
3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
MANETTE 3DO	199 F
HELL	379 F
DEADALUS ENCOUNTER	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
GEX	349 F
SLAM & JAM	349 F

SATURN

CONSOLE + VIRTUA FIGHTER
3390 F

JOYPAD SATURN	199 F
MEMORY CARD	NC
ARCADE JOYSTICK	399 F
VOLANT DAYTONA	399 F
CLOCK WORN NIGHT	349 F
VICTORY GOAL	399 F
PANZER DRAGON	429 F
PARODIUS	429 F
SIN SHINIBI JAP	429 F
DAYTONA	429 F
GOLDEN AXE JAP	549 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 1 JEU + 2 JOY
2990 F

SAVAGE REIGN	399 F
WORLD HEROES PERFECT	399 F
SUPER SIDE NICK 3	399 F
NING OF FIGHTER 95	449 F

GOLD STAR 3 DO

CONSOLE GOLDSTAR + FIFA	2990 F
JOYPAD	249 F

SUPER NINTENDO

WARIO'S WOODS	399 F
ADDAM'S FAMILY VALUES	449 F
JUDGE DREDD	449 F
JUSTICE LEAGUE	449 F
THEME PARK	449 F
ILLUSION OF TIME	499 F
SECRET OF EVERMORE	499 F
EARTHBOUND	549 F

SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
TRANSFORMATEUR SUPER NINTENDO	69 F
MARIO IV	69 F
STAR WING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
MORTAL KOMBAT	99 F
GHOULS AND GHOSTS	99 F
TINY TOONS	129 F
CASTLEVANIA IV	129 F
JURASSIC PARK	129 F
AXELAY	129 F
STREET FIGHTER II TURBO	149 F
ALIEN 3	149 F
ALADDIN	149 F
LEGEND	149 F
RANMA 1/2	149 F
EQUINOX	199 F
SYNDICATE	199 F
WORLD CUP USA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
ERIC CANTONA FOOTBALL	199 F
ZELDA III	199 F
VORTEX	199 F
BOMBER MAN	199 F
YOUNG MERLIN	199 F
MISTIC QUEST	249 F
STREET RACER	249 F
DONKEY KONG COUNTRY	249 F
MAXIMUM CARNAGE	249 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
DRAGON	249 F
LEMMINGS 2	249 F
STARTREK	299 F
ROI LION	299 F
BATMAN AN ROBIN	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
NBA JAM TE	299 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1	1790 F
JOYPAD 3DO	199 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
JURASSIC PARK	149 F
SHOCK WAVE	149 F
VR STALKER	149 F
JHON MADDEN FOOT	149 F
THE HORDE	199 F
REBEL ASSAULT	199 F
QUARANTINE	199 F
STAR BLADE	249 F
ROAD RASH	249 F
FIFA SOCCER	249 F
NEED FOR SPEED	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
THEME PARK	299 F
SUPER STREET FIGHTER TURBO	299 F

JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU	899 F
RAIDEN	199 F
TEMPEST 2000	199 F
DINO DUDES	199 F
WOLFENSTEIN 3DO	249 F
DRAGON	249 F
NATSUMI NINJA	249 F
ALIEN US PREDATOR	299 F
DOOM	299 F

NEC OCCAZ

NEC ET TURBO	699 F

GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

MEGADRIVE OCCAZ

CONSOLE MEGADRIVE SEULE	249 F
JOYPAD MEGADRIVE	49 F
ALIMENTATION MEGADRIVE	69 F
ALTERED BEAST	49 F
SONIC	49 F
SHINOBI	69 F
CASTLE OF ILLUSION	69 F
GOLDEN AXE	69 F
QUACK SHOT	99 F
STREET FIGHTER II	149 F
ALADDIN	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
MR NUTZ	149 F
ROCKET NIGHT AVENTURE	149 F
COLL SPOT	149 F
SHAN-FU	149 F
SONIC 2	149 F
FIFA SOCCER	149 F
FLINK	199 F
NBA JAM	199 F
STREET OF RAGE 2	199 F
FLASH BACK	199 F
THUNDER FORCE IV	199 F
POWER DRIVE	249 F
MORTAL KOMBAT 2	249 F
NBA LIVE 95	249 F
LE ROI LION	249 F
PITFALL	249 F
ECCO THE DOLPHIN 2	249 F
LANDSTALKER	299 F
URBAN STRIKE	299 F
FIFA 95	299 F
SUPER STREET FIGHTER TURBO	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
SHINNING FORCE 2	299 F
SUPER PROBOTECTOR	299 F

NEO GEO CD OCCAZ

CONSOLE NEO GEO CD + 2 JOY	2190 F
AERO FIGHTER 2	149 F
FATAL FURY SPECIAL	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
TOP HUNTER	199 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
VIEW POINT	249 F
WORLD HEROES 2 JET	249 F
LAST RESORT	249 F
ART OF FIGHTING 2	249 F
SUPER SIDE KIEN 2	249 F
STREET HOOP	299 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
KING OF FIGHTER 94	299 F

NEO GEO OCCAZ

CONSOLE NEO GEO SEULE	799 F
MEMEORY CARD	129 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
MAGICIAN LORD	149 F
BURNING FIGHT	199 F
NAM 75	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
NINJA COMBAT	199 F
SUPER SPY	199 F
BLUE JOURNEY	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
GHOST PILOT	199 F
CYBER LIP	199 F
FATAL FURY 2	249 F
BASE BALL 2020	249 F
KING OF THE MONSTER II	349 F
FOOTBALL SHODOWN	449 F
SUPER SIDE KICK II	449 F
SOCCER BRAWL	449 F

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare du Nord
(1) 44 63 02 49

NOUVEAU : OUVERTURE RAYON GOODIES OUVERTURE RAYON CD ROM
STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
N° carte bleue |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
date d'expiration |_|_|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
Signature →

Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : .....Code Postal : .....Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 938388268

CONSOLE 09/95

Psygnosis France marque

La mission paraissait impossible et pourtant, Dominique Biehler, chef de projet sur Powersports Soccer en France, a tenu son pari: l'équipe de développement française de Psygnosis peaufine actuellement le premier jeu de football entièrement en 3D temps réel. Et, forcément, c'est pour la Playstation!

Il en rêvait et c'est lui qui le fait! Dominique Biehler commence à "écrire" le jeu de football dont il a eu l'idée en septembre 1994, assisté de Jean-Baptiste Bolcato. Le développement de Powersports Soccer a démarré en novembre 94 et le jeu devrait être achevé en novembre 95. Que les supporters ne salivent néanmoins pas trop vite: le jeu ne sera en vente qu'en février 96. Il fera partie de la nouvelle gamme de jeux dédiés au sport que Sony prépare. Ainsi Powersports Basketball est déjà en cours de réalisation à Londres et sera suivi de bien d'autres simulations sportives. D'ici là, prenez le temps de découvrir dans nos pages le jeu de football qui se veut le plus réaliste à ce jour.

Admirez le tacle. L'arbitre va-t-il siffler?

Le ballon rond en trois dimensions

Avec ce jeu de football, il n'est pas simplement question de terrain en 3D et de petits sprites zoomés qui symbolisent les joueurs, comme dans FIFA Soccer sur 3DO. Non. Ici, TOUT est entièrement en 3D. Le stade, bien sûr, mais aussi les joueurs sont entièrement modélisés grâce à la technique de la Motion Capture, ce qui permet de multiplier les angles de vue en toute liberté.

Pour l'instant, le jeu est développé à 70%, et les graphistes et programmeurs travaillent, entre autres, sur les lignes blanches du terrain: comment s'y prendre pour qu'elles restent droites quand l'angle de vue change? Il semble que la Playstation "déforme" certains polygones des textures mappées, et y remédier demande des heures de travail. L'équipe de Psygnosis-France veille à ce que tout soit parfait techniquement, exploitant le meilleur des capacités actuelles de la Playstation, mais n'oublie pas l'aspect ludique pour autant. En effet, l'important n'est pas tant la beauté d'un jeu – même s'il est doté de multiples zooms, d'angles de vue variés et de rotations – que le plaisir que l'on en retire grâce aux différents modes de jeu proposés.

Un jeu pour tous les joueurs

Dans ce domaine, rassurez-vous, personne ne sera frustré! Du néophyte au pro du ballon, tout le monde devrait y trouver son compte. Le mode Arcade s'adresse à tous les joueurs qui ne sont pas trop à cheval sur le règlement. Les matchs disputés seront l'occasion de blagues, d'événements bizarres survenant sur le terrain, et vous pourrez même découvrir des "niveaux secrets"! Les douze équipes en lice sont le produit de l'imagination des programmeurs, et l'action ne nécessite pas d'apprentissage particulier: il ne s'agit pas de compétition, juste de fun! Il en va tout autrement du mode de jeu réservé aux puristes, qui révèle une vraie profondeur de jeu, avec une stratégie individuelle pour chaque joueur. Pour un match amical, pour un tournoi comme pour une saison complète avec une même équipe, vous mettrez du temps à composer et préparer votre équipe.

Des vertus de l'apprentissage

Il n'est pas inutile de passer d'abord par le mode Help du jeu qui explique, films à l'appui, comment user des techniques des footballeurs professionnels: l'action est montrée et, simultanément, les boutons du paddle qui lui correspondent clignotent. Une fois les principaux coups assimilés, le mode Entraînement permet ce que son nom indique... Après, il est temps de passer aux options de base: choix du stade, de l'arbitre et, surtout, de l'équipe dans le mode de jeu sélectionné.

Cinq nations sont présentes, avec vingt-six équipes par pays plus quarante équipes européennes. Chacune est composée de seize joueurs, tous définis par des caractéristiques physiques, techniques et mentales! Chaque joueur-personnage s'inspire d'un vrai joueur, et ce jusqu'à sa valeur marchande (vous devrez gérer les transferts). Vous pouvez également créer votre propre équipe dans chacun des pays en vous servant de l'équipe Psygnosis qui comporte, pour l'instant, des joueurs au nom des graphistes et programmeurs du jeu!

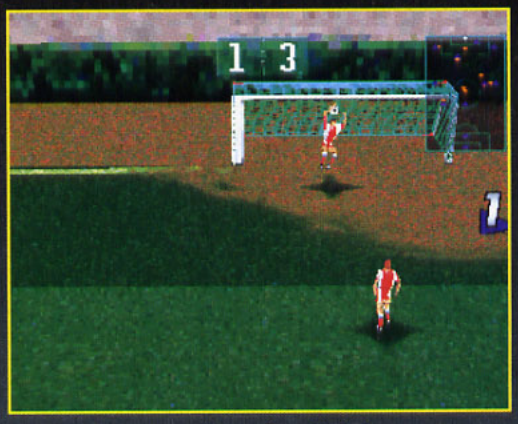
Des statistiques à gogo détaillent les actions et performances de vos joueurs, lesquels sont dotés d'une centaine d'animations de base. Sur votre télé, ils seront vingt-deux à courir dans tous les sens. De l'autre côté de l'écran, vous serez deux au maximum, à moins de relier deux Playstation devant deux télés, avec deux jeux et quatre paddles, pour pouvoir jouer à quatre! En tout cas, ce jeu entièrement conçu par une équipe française (chauvine, moi?) comblera les sportifs en attendant la Coupe du monde 98, dont Sony détient d'ores et déjà les droits d'exploitation.

Huit joueurs à l'écran, sans ralentissement, et un visuel du radar qui sera modifié en véritable 3D.

Une petite bicyclette

n but avec... Powersports Soccer

Actions de jeu: une tête plongeante...



... un gardien qui se déchaîne...

... et le même, vu de côté.

Angles de vue

Vue derrière le joueur.

Vue de dessus.

Vue près du sol.

Un jeu 100% français pour la Playstation!

Pour mener à bien cette gageure, une dizaine de personnes composent l'équipe, et tout d'abord Dominique Biehler, chef du projet, et Jean-Baptiste Bolcato, son assistant, qui supervisent l'ensemble. Dans l'antre des graphistes, trois hommes sont penchés sur leurs écrans: Jean Chrysostome Lepercque, le graphiste 3D du jeu, Franck-Noël Lapierre, graphiste 2D (et 3D quand il le faut) et Didier Birard, graphiste papier, qui s'occupe des développements artistiques du jeu comme le logo, la texture, etc. Dans leur repaire, j'ai appris que le jeu dispose d'une dizaine de "caméras" précalculées pour une infinité d'angles de vue, plus une caméra libre que le joueur déplace où il le souhaite, ainsi qu'une autre, "subjective", dans les yeux des footballeurs! Outre les graphistes, deux programmeurs travaillent d'arrache-pied dans un autre bureau: Alexis Leseigneur, programmeur principal, et Philippe Souchet, qui gère les habillages, les menus, les sons... Ces deux hommes sont une mine de renseignements sur les différents modes de jeu proposés. Reste à présenter Jean-Michel Vourgère, l'ingénieur qui a créé les routines 3D de PowerSports Football, et les deux musiciens qui se sont chargés des effets spéciaux des bruitages et des thèmes musicaux du menu (Michel Winogradoff, de l'orchestre du Splendid, et David Thirion). Quant au thème d'introduction et de fin de jeu, il s'agit d'un tube du groupe Apollon 440, des pros de la techno-dance qui, bien sûr, sont sous licence Sony.

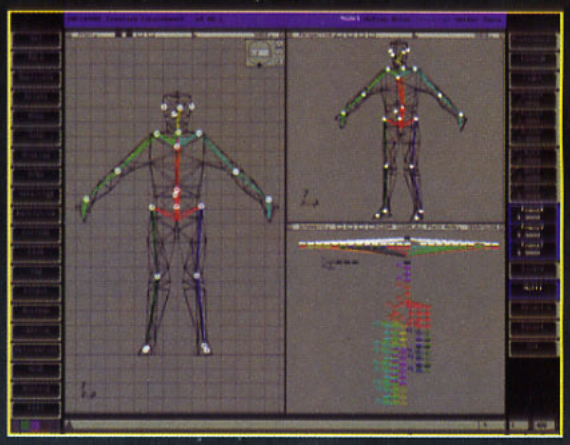
L'équipe de Psygnosis-France. De gauche à droite, en haut: Alexis Leseigneur, Jean Chrysostome Lepercque, Franck-Noël Lapierre, Dominique Biehler; en bas: Didier Birard, Jean-Michel Vourgère, Jean-Baptiste Bolcato, Philippe Souchet.

Petit lexique

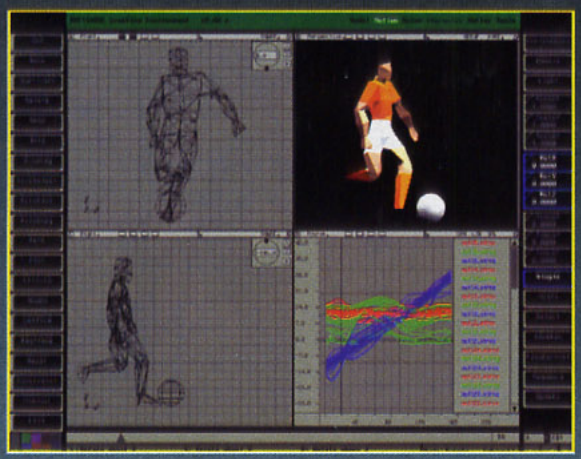
- **Les enveloppes souples**, un procédé estampillé Psygnosis, font que les joueurs sont entièrement mappés, sans trous visibles aux articulations comme c'est souvent le cas avec les enveloppes polygonales classiques.
- **Les enveloppes dynamiques** permettent d'afficher de nombreux joueurs simultanément animés à l'écran: quand il y a peu de joueurs, la définition est très haute; quand ils sont nombreux, la définition est plus basse. Ce procédé standard permet d'éviter les ralentissements.
- **La 3D temps réel** implique que le décor se crée en fonction de la position de votre joueur. La différence avec la 3D précalculée tient au fait que cette dernière a déjà en mémoire les endroits par lesquels vous passerez et les affiche quand vous y arrivez effectivement. La 3D temps réel demande bien évidemment beaucoup de puissance de la part des processeurs, car les calculs sont nombreux et incessants.
- **Le mappage de texture** est l'opération qui fait la différence, au niveau visuel, entre un Virtua Racing et un Daytona USA. Dans le premier, les surfaces des objets sont "coloriées" tandis que, dans le second, les développeurs ont apposé une texture sur les formes en 3D. Imaginez que, pour mapper un cube, vous preniez une nappe à fleurs (texture) que vous apposez pour qu'elle épouse les contours de l'objet: vous obtiendrez un cube mappé avec des fleurs partout...

Des joueurs plus vrais que nature

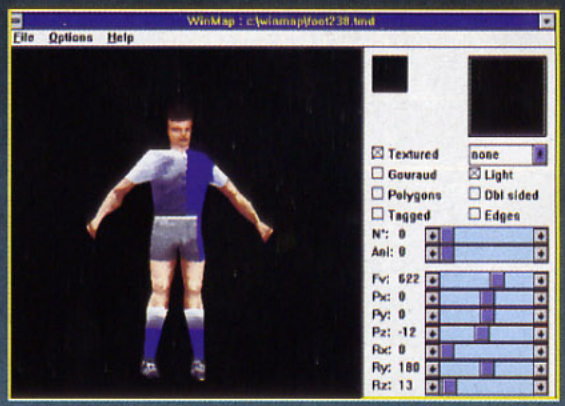
Tout d'abord, on filme des joueurs professionnels sur lesquels on a placé des petits capteurs aux endroits stratégiques de leur corps. Des caméras à infrarouges filment les positions des capteurs puis ces images sont digitalisées à 100 images/seconde. C'est comme cela que l'on récupère les données de tous les mouvements effectués au cours d'un véritable match de football. Ces données sont ensuite appliquées sur un squelette de footballeur (virtuel, je vous rassure...) en 3D puis sont reliées. On btient ainsi une animation réaliste de 25 images/seconde (en Pal et 30 images/seconde en NTSC)! Il s'agit ensuite de mapper ces beaux athlètes. La Motion Capture permet donc une simulation très réaliste, avec l'animation simultanée de 22 joueurs en 3D vus sous plusieurs angles. Par ailleurs, l'enveloppe de ces joueurs n'a pas de trous aux articulations comme c'était le cas dans les jeux précédents: ils ont tous fait l'objet d'un mapping complet qui les rend plus vrais que nature.



Le squelette 3D est créé d'après les points (ou données) des capteurs. Puis ces points sont reliés, de manière à former la silhouette.



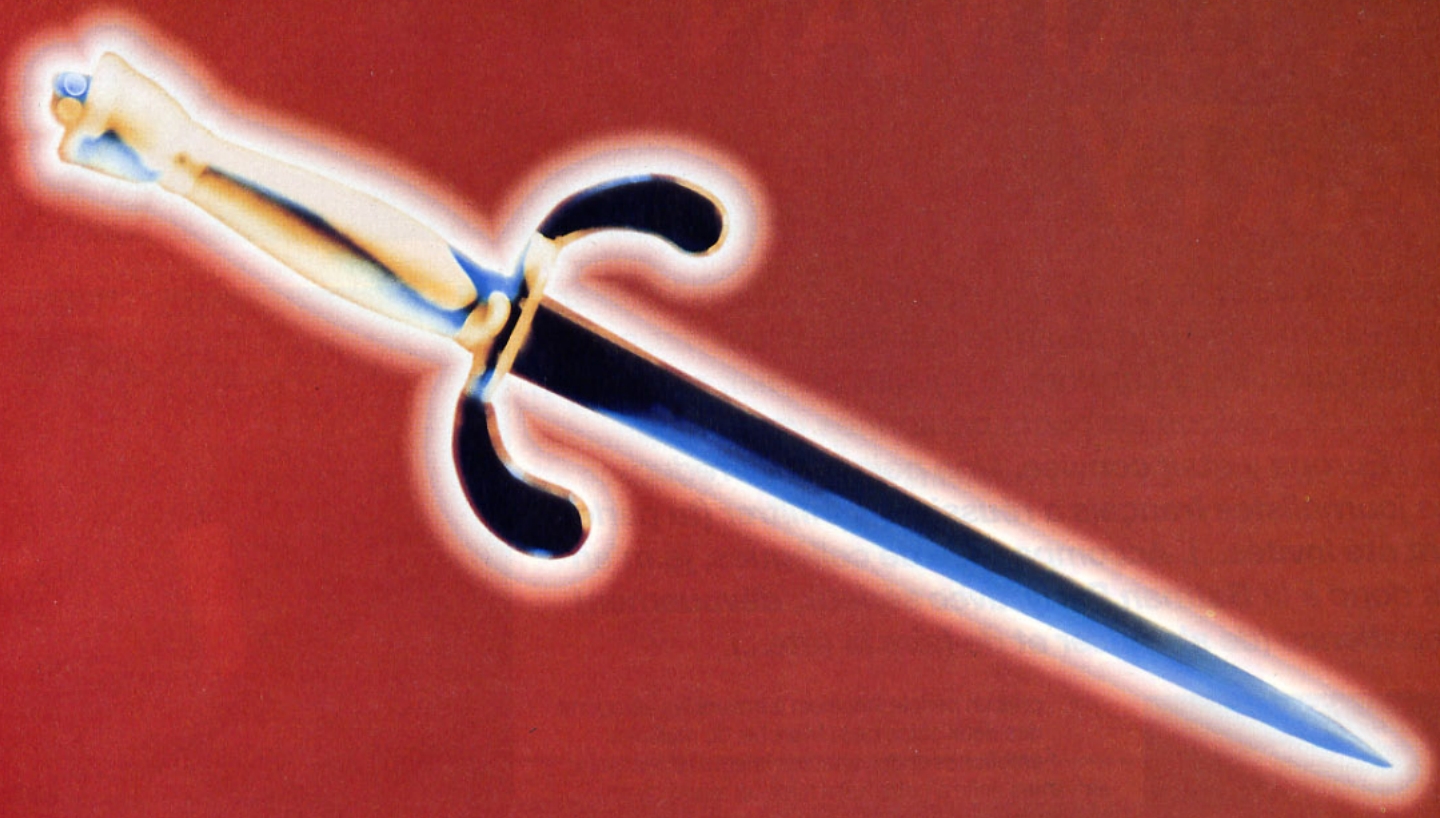
Reconstruction du personnage avec une enveloppe polygonale classique.



Le personnage est mappé ici de façon basique pour une séquence d'animation précalculée.

Trois types de course simultanés.

Reprise de volée.



Tu sais manipuler le métal ?

SEGA

M.CANN

LA BATMAN PARTY

A l'occasion de la sortie du film et du jeu Batman Forever, Acclaim a organisé une gigantesque fête en cet honneur. Elle s'est déroulée à Londres, le 4 juillet dernier, et la bagatelle de quelque six cents personnes venues de toute l'Europe y était conviée. Une poignée d'irréductibles journalistes français a réussi à s'y infiltrer (tu parles, ils ont été invités...). Accompagnée de collègues, je m'en allais donc à la Batman Party, avec sérieux, dévouement et impatience (de s'amuser et de faire la fête...).

L'entrée de la party, sous l'enseigne de la "Warner Bros Studio Store".

Dans la vitrine, les costumes de Batman et de Robin sont exposés pour le plus grand plaisir de tous.

Ne sont-ils pas mignons, ces serveurs déguisés en Riddler?

Après un périple inhumain à travers les aéroports des deux côtés de la Manche, de multiples embûches et des attentes interminables, nous arrivâmes enfin à notre hôtel avec un retard de plusieurs heures. A 18 h 30, le film "Batman Forever" était projeté en avant-première dans une grande salle de la capitale britannique, projection suivie, à 21 heures, d'une méga-Bat-fête.

Cette Bat-Party se déroulait dans une grande boutique dédiée aux héros de la Warner. Pour l'événement, elle avait été spécialement aménagée, réservant de larges espaces à thèmes. Boissons et petits fours à volonté, musique, ivresse et danse à n'en plus finir, ce fut une Bat-folie jusqu'au bout de la nuit. Le lendemain, après une longue nuit sans sommeil (ou si peu...), une visite à Thorpe Park, un petit parc de loisirs situé dans la banlieue de Londres, s'imposait, afin de tester l'attraction de "Batman Forever": vous pourrez y découvrir un dôme abritant un écran hémisphérique, sur lequel seront projetés des films spécialement conçus pour l'occasion, avec effets spéciaux à la clé.

Après ce séjour mouvementé, nous voici sur le chemin du retour. Lessivés, liquidés, fatigués mais ravis, c'est ainsi que nous avons quitté le sol anglais pour regagner les côtes françaises. Merci Acclaim.

L'attraction de "Batman Forever" à Thorpe Park.

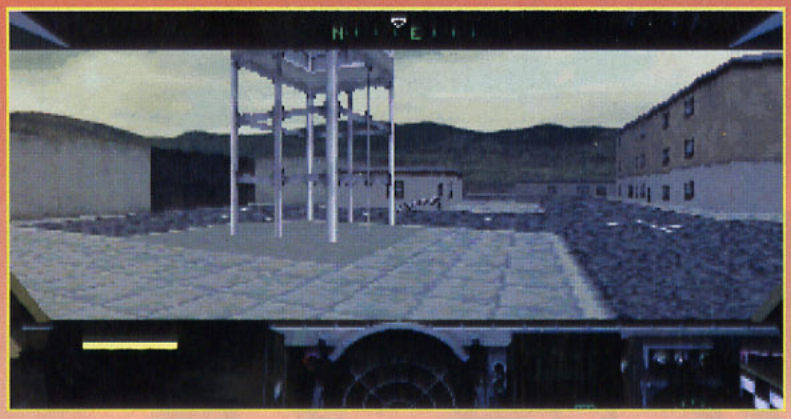
On pouvait trouver plusieurs bornes du jeu Batman Forever dispersées dans la salle. Malheureusement, la version proposée n'était pas encore achevée.

Batman a bien voulu poser à mes côtés. J'en suis encore tout émue.

Aussi bien que le mental ?

SEGA

M.CANN

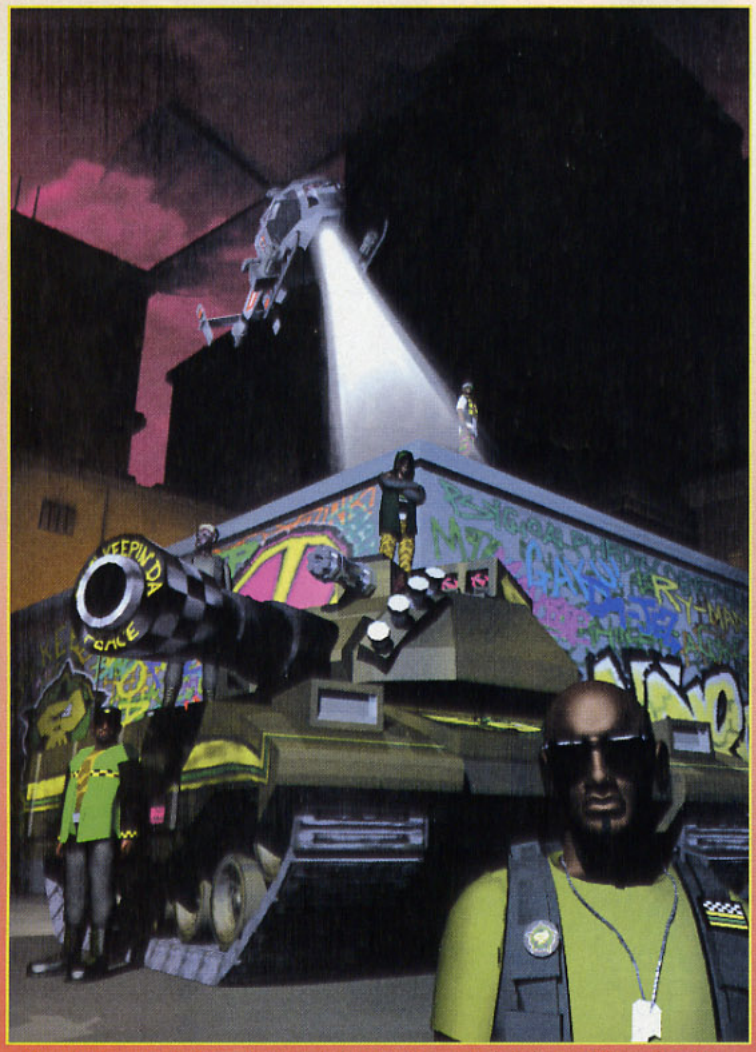


Le calme avant la tempête... Il va falloir explorer tous les recoins des bases pour trouver de quoi blaster!

CORE DESIGN/3DO-32X-PS-SATURN
SIMULATION DE TANK
octobre

Shellshock

L'art de tuer son prochain a toujours été un créneau porteur dans le monde du jeu vidéo, et la quincaillerie couleur kaki est tout particulièrement prisée. De mémoire de testeur, c'est l'hélicoptère qui a le plus fait fantasmer les foules, mais le tank est en passe de lui voler la vedette. En effet, ce nouveau jeu de Core Design prévu pour la Playstation, la Saturn, la 3DO et la 32X vous met aux commandes d'un de ces engins de mort rampants. Baptisé "M-13 Predator Battle Tank", ce monstre customisable et évolutif sera votre arme de prédilection. Vous verrez toute l'action depuis le cockpit de la machine et bénéficierez d'une artillerie des plus dévastatrices. Le jeu est composé de vingt-cinq missions. A chaque fois, vous devrez mettre un terme à une guerre civile qui ravage un secteur. C'est tout pour le scénario puisque vous ne saurez rien de votre passé, ni rien de celui de votre équipe. Vous composez une bande de joyeux mercenaires, point à la ligne. Des types du genre des "onze salopards", militaires jusqu'au bout des neurones, franchement pas bavards... On tire d'abord et on se pose des questions ensuite?



Une des images de l'introduction du jeu, entièrement réalisé sous Silicon Graphics.

Voilà ce que donnent 240 mm de canon quand on sait s'en servir...

LA DREAM TEAM

Vous n'incarnerez aucun de ces combattants (sauf en mode 2 joueurs pour Playstation, grâce au câble Link), mais ils vous seront d'une grande aide en vous prodiguant des conseils ou, dans le cas de 9-1-1, en balançant des pluies de bombes sur vos ennemis. "Jus' kee' da' peace, man!" ("seulement préserver la paix, mec!").

D-Tour.

Earshot.

Dogg-Tagg.

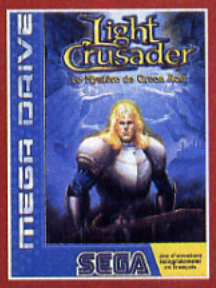
9-1-1.

Props.

C'est bien... Mais est-ce suffisant pour élucider le Mystère de Green Rod ?

Light Crusader

Tu es prêt à affronter des hordes de créatures redoutables ? A résoudre des énigmes diaboliques? Mais ne crois surtout pas que cela soit suffisant pour élucider le mystère des disparus de Green Rod. Les multiples donjons de Light Crusader regorgent de périls et de pièges



démoniaques qui te demanderont courage et ténacité. Maintenant la question est de savoir si tu seras à la hauteur...

Light Crusader, le nouveau jeu d'aventure disponible sur Megadrive. Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36-68-01-10* et le Minitel 3615 Sega**

SEGA

C'est plus fort que toi

Offert avec Light Crusade le guide stratégique des jeu d'aventure sur Megadrive.

M-CANN

PREVIEWS

Killer Instin

NINTENDO/SNIN
BASTON
octobre

Faites chauffer les paddles. En octobre, l'adaptation du jeu de baston le plus technique du monde débarque sur Super Nintendo. Véritable mythe des salles d'arcade, Killer Instinct est vénéré par les pros et fait le désespoir des débutants. Jamais encore on n'avait vu un système de jeu aussi complet. Etes-vous prêt pour le combat de votre vie?

On peut considérer Killer Instinct comme l'aboutissement du système de jeu inventé pour Street Fighter II. Le principe de base est assez simple: deux combattants s'affrontent, généralement à mains nues, en utilisant une panoplie variée de coups normaux et de coups spéciaux. Ces derniers, plus spectaculaires et plus puissants, nécessitent une manipulation spéciale au paddle (d'où leur appellation). Killer Instinct va plus loin. Rare Software, à qui l'on doit déjà Donkey Kong Country, a développé un système complexe d'enchaînements avec, en prime, des coups mortels et des Finishs inspirés de Mortal Kombat. Mais Killer Instinct frappe encore plus fort...

Les Combos ou l'art d'enchaîner

La force de Killer Instinct tient à la qualité et à la complexité de ses Combos. Le principe des Combos n'est pas nouveau, on le retrouve dans des jeux comme Super Street Fighter II Turbo et Darkstalkers en arcade (merci Capcom). Un Combo est un enchaînement de coups spéciaux, normaux, ou même les deux; impossible à parer après la

En grand professionnel, TJ Combo recourt à la savante technique du coup de pied au cul.

Sabrewulf peut réaliser des enchaînements franchement meurtriers avec ses griffes.

Spinal se téléporte comme le font certains personnages de la série des Mortal Kombat.

Dans le registre du pic à glace, Glacius bat Sharon Stone à plate couture.

Spinal est un des dix personnages de Killer Instinct à se battre avec une arme.

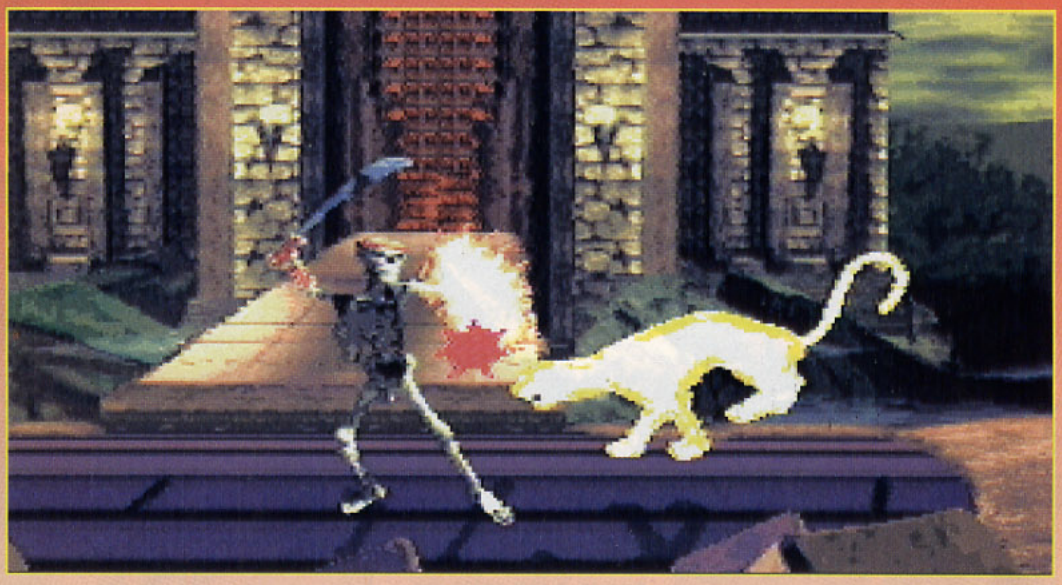
Même s'il met des gants, TJ Combo est un gros tueur.

On a rarement vu des graphismes aussi somptueux sur SNIN.

première attaque. Alors que, d'habitude, les enchaînements vont jusqu'à dix coups, comme dans Mortal Kombat III par exemple, Killer Instinct culmine jusqu'à quarante ou cinquante coups! Cependant, il faut nuancer les chiffres. D'une part, un enchaînement d'une quinzaine de coups ne vide pas toute la barre d'énergie d'un adversaire. D'autre part, les plus gros Combos sont destinés à achever l'ennemi avec panache, et ne sont donc réalisables que lorsque sa jauge de vie est déjà suffisamment basse. Ne vous inquiétez cependant pas, la jouabilité de Killer Instinct est finement pensée, malgré l'incroyable impression de puissance que ce jeu dégage.

Faire du neuf avec du vieux

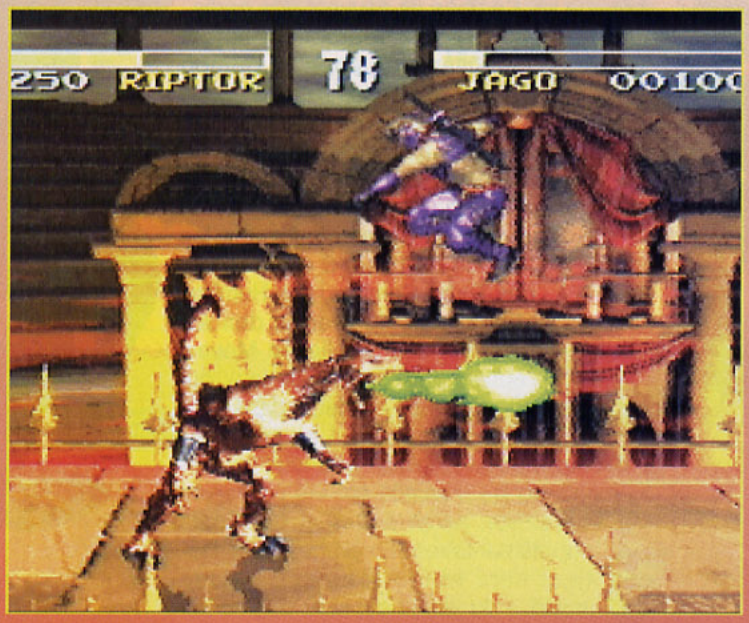
Parallèlement au développement des Combos, Rare Software a introduit de petites innovations pour équilibrer mais aussi pimenter les combats. Par exemple, comme les Combos ne peuvent être parés "normalement" après le premier coup, il existe des mouvements appelés Combo Breakers. Ils s'exécutent comme des coups spéciaux et procurent en plus de nouveaux pouvoirs au combattant qui les réalise. Il peut alors effectuer des Shadow Combos (comme dans SF II Turbo), plus dévastateurs que les Combos de base. Il existe aussi des Turbo Combos, des Humiliations, des No Mercy, des Air Juggle, des Retaliation Moves, autant de termes nébuleux qui vous seront expliqués en détail dans le test le mois prochain. Les pros découvriront avec plaisir que tous les éléments du jeu d'arcade ont été conservés et il existe, paraît-il, des mouvements supplémentaires. En prime, Killer Instinct sera vendu avec le CD de la musique du jeu, et ce, sans augmentation du prix. Merci Nintendo!



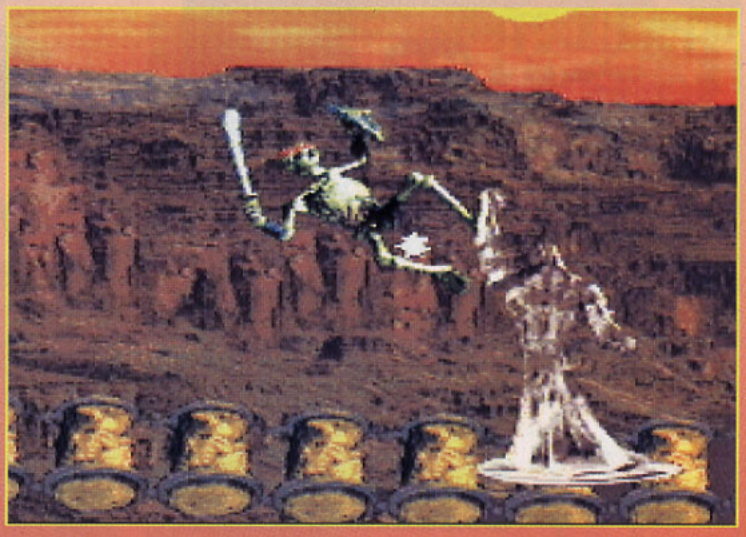
Cinder apporte une touche féminine au jeu. Ici, elle s'est transformée en panthère.

Jago est, avec TJ Combo et Cinder, l'un des personnages les plus "humains" du jeu.

Pour ne pas vous emmêler les pinceaux, vous pouvez choisir huit couleurs différentes pour votre perso.



Riptor semble tout droit échappé de Primal Rage... ou d'un zoo du Jura.



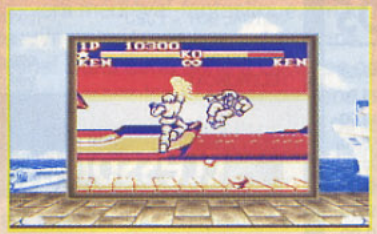
Glacius est une version body-buildée du T1000 de Terminator 2.

Street Fighter II

NINTENDO/GB-SGB
BASTON
octobre

Bison exécute sa torpille alors que Chun Li s'apprête à faire l'hélicoptère. Lequel sera le plus rapide?

Dévoilé lors de L'E3 à Los Angeles, cette version Game Boy du mythique Street Fighter II semble avoir "tout d'une grande"... Neuf personnages ont été conservés, ainsi que les décors initiaux et les thèmes musicaux, et la jouabilité n'a pas énormément perdu au change. Pas énormément parce que la GB n'a que deux boutons. Les coups de poing fort, moyen et faible sont donc regroupés sur un seul bouton, et vous pourrez varier la densité du coup selon la durée de la pression. On s'y perd un peu au début mais avec l'habitude on s'y fait. Pour ce qui concerne les graphismes, les sprites sont de bonne taille, la réalisation des coups spéciaux est relativement similaire, en ce qui concerne l'usage des boutons, à celle de la version SNIN et, en plus, vous pouvez jouer avec un paddle chacun sur la version Super Game Boy. Ready?... Fight!



La taille des sprites implique quelques ralentissements et une animation légèrement saccadée.

Voici les neuf personnages, ainsi que certains des lieux où ils combattront.

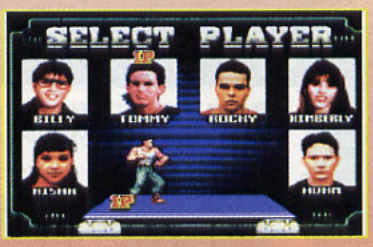
Les décors originaux servent de contour à la version SGB et correspondent au lieu visité.

Power Rangers The Movie

BANDAI/SNIN-GB
BEAT'EM ALL
octobre

Depuis le temps que la série passe chez Dorothée, vous connaissez par cœur l'équipe des Power Rangers! Ces cinq adolescents, Billy, Kimberly, Tommy, Tonya, Adam et Rocky, se sont unis pour combattre les forces du Mal. Dès que le Malin menace, nos lycéens se transforment en super-héros pour défendre leur planète. Cette fois-ci, ils combattent l'infernale machine d'Ivan Ooze dans un scénario très fidèle au film qui vient de sortir. Au début du jeu, les six membres de l'équipe ont perdu tous leurs pouvoirs, leur base est détruite et Zordon est entre la vie et la mort. Mais au cours d'un voyage sur la planète Caldron, ils découvrent la force Ninja, et donc le moyen d'anéantir Ivan Oooze. Un mode 2 joueurs simultanés et sept niveaux de baston sont au programme de nos six ados, dotés chacun de quelques coups spéciaux en plus de leur frappe de base. Sur GB, l'histoire est la même mais le joueur choisit son niveau parmi les six proposés avant de sélectionner son combattant. Un mot de passe achève chacun des niveaux.

Le personnage évolue sur deux plans par niveau.



Chacun des six ados use de coups spéciaux d'attaque.

Le scrolling horizontal s'arrête tant qu'il y a des ennemis à battre. Classique.

Sur GB, la couleur du personnage correspond à celle du niveau!

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

→ **SUPER GAME BOY** **299 F**

ACTRAISER 2	299,00	LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**399,00**	**LE RETOUR DU JEDI**	**299,00**
BATMAN ET ROBIN	299,00	MANCHESTER UNITED FOOTABALL	399,00
BATMAN FOR EVER	449,00	**NBA JAM T.E**	**299,00**
BLACK HAWK	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
DIRT RACER	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME CARNAGE	489,00	OBELIX	495,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**	PSG SOCCER	249,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIREMEN	399,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
HAGANE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	**STAR GATE**	**299,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	**STREET RACER**	**299,00**
JUNGLE STRIKE	369,00	STROUMPFS	249,00
JUDGE DREDD	**399,00**	THEME PARK	399,00
JUSTICE LEAGUE	**399,00**	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**249,00**
KILLER INTINCT	TEL	WARLOCK	249,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➡ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F ➡ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
- NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

Promos

MICKEYMANIA	**199,00**	MICRO MACHINES	199,00
		MORTAL KOMBAT	149,00
BUBSY	199,00		
CANNON FODER	199,00	**SUPER BOMBERMAN 2**	**199,00**
CLAYMATE	99,00		
DAFFY DUCK	99,00	NBA JAM TE	299,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DOUBLE DRAGON	149,00	PSG SOCCER	199,00
DRAGON	149,00	RISE OF THE ROBOT	149,00
EQUINOX	199,00	ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
F1 POLE POSITION	199,00	SHAQ FU	149,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	STARWING	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER KICK OFF	129,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JURASSIC PARK 2	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LEGEND	199,00	SUPER TENNIS	99,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	199,00
LORD OF THE RING	199,00	TINY TOON	149,00
MARIO WORLD	169,00	TRUE LIES	249,00
MARIO KART	199,00	VORTEX	149,00
MARIO ALL STAR	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
MEGAMAN X	199,00	WWF RAW	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00		

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**	NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**399,00**	NHLPA 95 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ECCO THE DOLPHIN 2	349,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	249,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	**STAR GATE** (EUR)	**199,00**
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	**SYNDICATE** (EUR)	**249,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	**TRUE LIES** (EUR)	**199,00**
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
NBA JAM (EUR)	199,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**		

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F ➡ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F ➡ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F ➡ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

→ **SUPER NES USA** + Prise péritel + Prise péritel + 1 manette **690 F**

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
DOOM	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KILLER INSTINCT	499,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OBITUS	299,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF THE STAR	TEL
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	349,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	199,00

Promos

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
VORTEX	**149,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	490,00
NOSFERATU	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
SEIKEN DENTSETSU 3(SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	149,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
RED ALARM	299,00
TELEROBOXER	299,00

Accessoires

- → 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- → SUPER ADVANTAGE ASCII 249 F
- → MANETTE ASCII 99 F
- → ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- → ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- → ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**79 F**
10 à 16	**129 F**
STICKERS	**5 F**
MANGA	**35 F**
MANGA COULEUR	**79 F**
CD MUSICAUX	**129 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**
RAMICARDS à partir de	**5 F**
T SHIRT	**79 F**
HERO COLLECTION 3	**30 F / sachet**
CASQUETTE	**59 F**
SHORT	**99 F**
LOT DE 3 SLIPS	**59 F**
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	**50 F**

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 4 à 11 → 129 F

DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ **SEGA 32X** **1190 F**

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

ESPACE 3 Games

3DO

→ **3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux) + ALONE IN THE DARK (français) + GEX** **2.790 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK** **2.990 F**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**299,00**
BURNING SOLDIER	299,00
CANON FODDER	375,00
CORPSE KILLER	299,00
CRIME PATROL	375,00
DEMOLITION MAN	299,00
DRAGON LORE	375,00
ENDLESSY (ADULTES)	279,00
FIFA SOCCER	349,00
FLASH BACK	375,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00
FLYING NIGHTMARE	369,00
GEX	299,00
GRIDDERS	299,00
GUARDIAN WAR	249,00
IMMERCENARY	299,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
HELL	349,00
KING DOM : THE FAR REACHES	349,00
MEGA RACE	299,00
MEGAZINE + DEMO	50,00
MICROCOSME	299,00
MINTEASER (ADULT)	279,00
MYST	375,00
NEED FOR SPEED	349,00
NOVASTORM	349,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	349,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
PATAANK	299,00
PANZER GENERAL	349,00
PEEBLE BEACH GOLF	199,00
PISTOLET	349,00
QUARANTINE	299,00
REBELL ASSAULT	**349,00**
RETURN FIRE	349,00
RISE OF THE ROBOT	249,00
ROAD RASH	349,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SAMOURAI SHODOWN	349,00
SAMPLER 3	79,00
SEAL OF PHARAO	375,00
SHERLOCK HOLMES	249,00
SHOCK WAVE	349,00
SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
SLAM AND JAM 95	**369,00**
SPACE HULK	369,00
SPACE PIRATE	369,00
STAR BLADE	349,00
SUPER STREET FIGHTER 2	**375,00**
SUPREME WARRIOR	375,00
SYNDICATE	375,00
THEME PARK	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**
TWISTED	99,00
VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	199,00
WING COMMANDER 3	369,00

Nec

→ **MEMORY CARD** **199 F**
→ **PC FX** **3 990 F**

CD

3 X 3 EYES	349,00
BLOOD GEAR	149,00
BRANDISH	199,00
FATAL FURY SPECIAL (ACARD)	199,00
HYPER WARS	149,00
NEO GENERATION 2	199,00
PANIC BOMBER	249,00
SAILOR MOON COLLECTION	299,00
XAK 3	199,00

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST **3 590 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ **TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U**

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**690,00**
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	TEL
SAMOURAI SHODOWN II	**690,00**
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**690,00**
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
VIEW POINT	690,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

Jaguar

→ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH** **1290 F**
→ **CD JAGUAR** **TEL**

ALIEN VS PREDATOR	449,00
BUBSY	399,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00
BURN OUT	449,00
CANNON FODDER	399,00
CHECKERED FLAG II	299,00
CLUB DRIVE	199,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00
DOOM	449,00
FLASH BACK	399,00
HOVER STRIKE	399,00
IRON SOLDIER	399,00
KASUMI NINJA	399,00
PINBALL FANTASIES	349,00
POWER DRIVE	449,00
SENSIBLE SOCCER	399,00
SYNDICATE	399,00
THEME PARK	449,00
ULTRA VORTEX	449,00
VAL D'ISERE	399,00
ZOOL 2	349,00
MANETTE	299,00

Mega CD

32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
32X CORPSE KILLER (EUR)	199,00
BATMAN RETURN	99,00
DUNE (EUR)	299,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**
NBA JAM (EUR)	299,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
NHL 94	99,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	199,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD + FATAL FURY3 2990 F**

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	399,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	399,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	**449,00**
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

Saturne version PAL

→ **SATURNE VF + VIRTUA FIGHTER 2990 F**
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 349 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 299 F

BUG (USA)	299,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	499,00
DAEDALUS (JAP)	490,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	490,00
MYST (USA)	499,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
SHINOBI (JAP)	490,00
SLAM PUNK (JAP)	549,00
SHINING WISDOM (JAP)	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	499,00
SUIKO EMBO (JAP)	499,00
VICTORY GOAL (JAP)	399,00
VIRTUA VOLLEY BALL (JAP)	429,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449,00
VIEWPOINT (USA)	499,00

Play station

→ **PSX + 1 JEU AU CHOIX** **TEL**
→ **MANETTE 299 F** → **MEMORY CARD 249 F** → **ACTION REPLAY 299 F**

3X3 EYES	590,00	JOYSTICK	590,00	RAYMAN	499,00
ACE COMBAT	499,00	JUMPING FLASH	499,00	RIDGE RACER	499,00
ACTION REPLAY	299,00	KILEAK THE BLOOD	499,00	SPACE GRIFFON VF9	499,00
ARC THE LAO	499,00	KING FIEL II	549,00	STAR BLADE	499,00
BOXER ROAD	499,00	MAGIC BEAT WARRIOR	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	499,00
COSMIC RACE	499,00	MANETTE	299,00	TEKKEN	499,00
CRIME CRACKER	499,00	MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	499,00
DRAGON BALL Z	499,00	METAL JACKET	499,00	TWIN BEE	499,00
FORMATION SOCCER	590,00	NIGHT STRIKER	549,00	TWIN GODESS	499,00
GOKU DENTSETSU	499,00	PARODIUS	499,00	VAMPIRE	549,00
GUNDAM	549,00	PHILOSOMA	499,00	WINNER ELEVEN	499,00
GUNNER HEAVEN	499,00	RAIDEN PROJECT	499,00	ZERO DIVIDE	590,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires :	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Doom

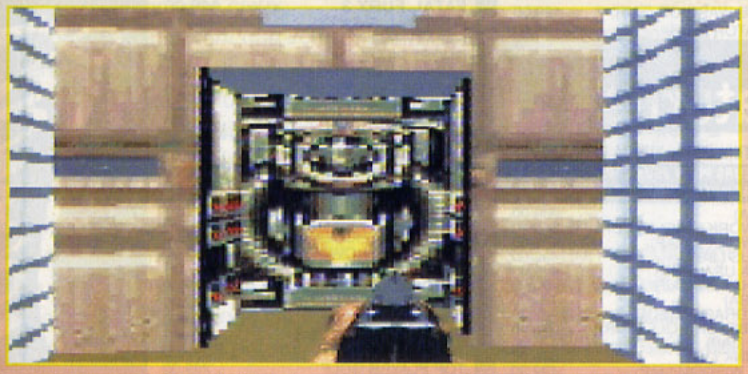
Nombreux sont les guerriers qui, ne redoutant ni l'obscurité des couloirs ni les monstres qui les hantent, continuent de nettoyer les secteurs de Doom. Sans trève ni repos, récoltant des options et se creusant la tête pour trouver des passages secrets, ces hommes passent leurs nuits sur Doom. Ils connaissent tout du jeu et rêvent déjà devant les images de cette version Super Nintendo qui se révèle la plus rapide des versions consoles jamais sorties.

Cette armure redonne tous les points de bouclier.

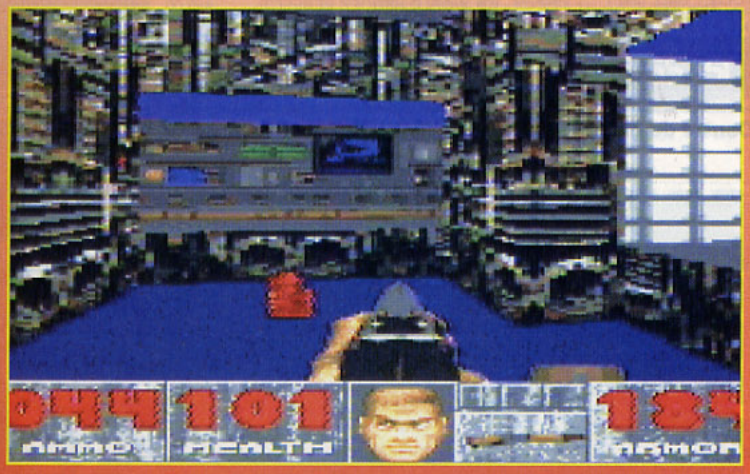
Qui ne connaît pas le célèbre Doom? Les possesseurs de PC ont nettoyé tous les niveaux de ce jeu il y a environ trois ans et les fans de consoles ont pu le découvrir sur Jaguar et 32X l'année dernière. C'est au tour de la Super Nintendo de nous montrer ses possibilités en accueillant ce jeu mythique d'action, tout en 3D mappée temps réel. Errant dans des couloirs, le flingue à la main, vous dégommez tous les monstres qui surgissent et récupérez leurs munitions en passant sur les corps. Ici et là, des recharges de bouclier, d'énergie et de munitions doivent être ramassées ainsi que des boîtes à pharmacie et de nombreuses armes comme le lance-roquettes, le fusil à pompe à canon scié, la tronçonneuse, le fusil à plasma, les poings américains...

Le FX2, pour un jeu qui met le turbo

La réalisation sur SNIN ne décevra personne car le jeu est vraiment très rapide – plus rapide que les autres adaptations sur consoles – et la cartouche intègre le rare cheap FX2, qui permet des graphismes en 3D temps réel mais aussi des zooms et des rotations multiples. Les cinq niveaux de difficulté du jeu satisferont les débutants comme les pros, lesquels se dirigeront rapidement dans l'enfer du niveau le plus dur (durée de vie: deux minutes!). Des plans des niveaux et des cartes du monde parcouru permettent au joueur de se repérer dans le dédale des lieux. Il y a en tout trois mondes et donc vingt et un niveaux en tout par niveau de difficulté. Un boss monstrueux vous attend à la fin de chacun des mondes et des statistiques vous indiquent à quel point vous êtes bon tireur et le nombre de passages secrets que vous aurez su découvrir. Un Doom qui promet beaucoup, tellement même que la bataille pour le test sera acharnée à la rédaction!

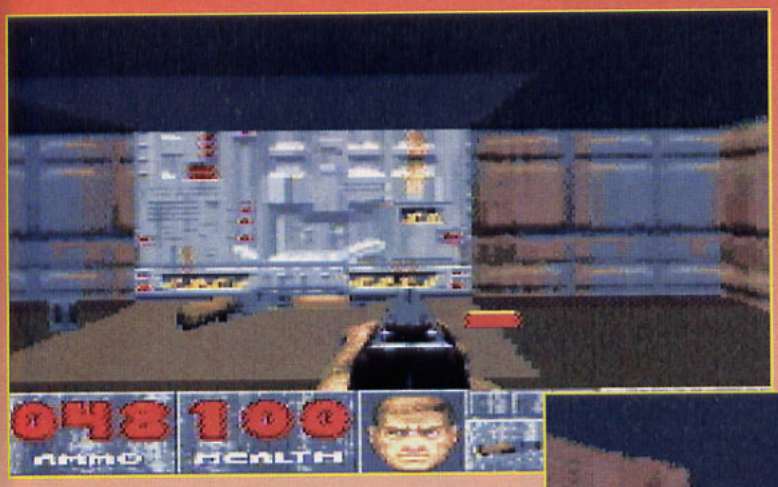


Une clef est nécessaire pour sortir du niveau.



La clef rouge ouvre la porte... rouge!

Trois options à l'écran: énergie, munitions, bouclier.



Au hasard des sombres couloirs, vous ramassez de nouvelles armes. Selon l'ennemi qui vous tombera sur le paletot, vous pourrez ainsi choisir l'arme la plus efficace pour le combattre en la sélectionnant.

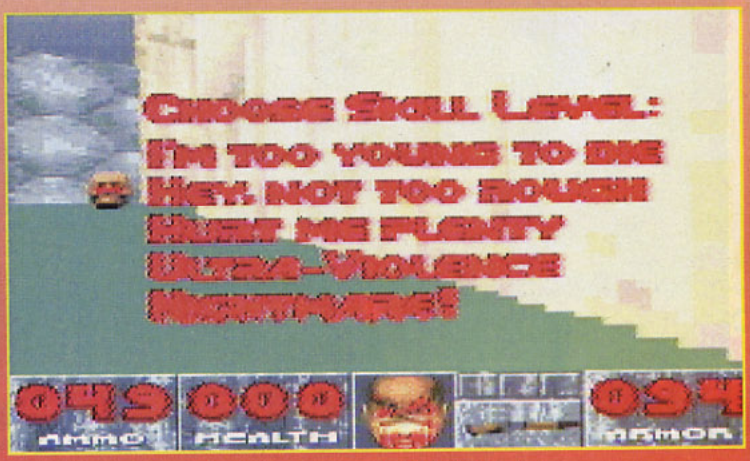
OCEAN/SNIN
À LA DOOM!
octobre

Vu de près, il est très laid!

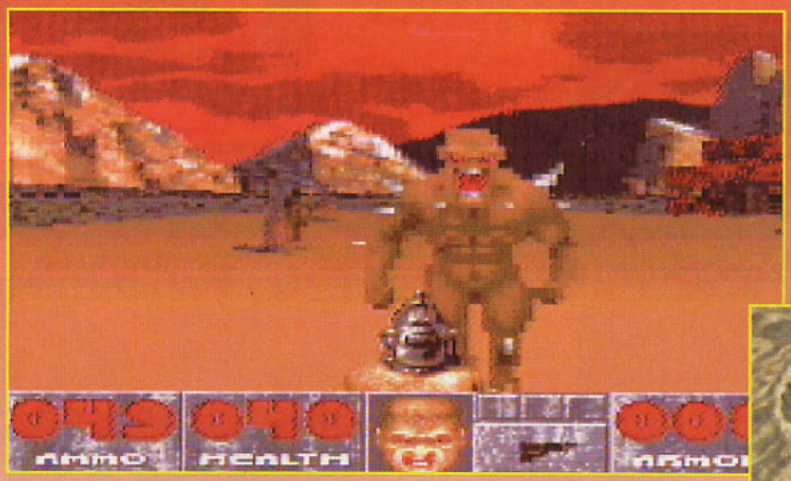
L'Enfer est peuplé de grosses boules rouges meurtrières.

Poussez les murs pour découvrir des passages secrets.

Ce mur dissimule évidemment un passage secret.



Les cinq niveaux de difficulté du jeu.



Un endroit réservé uniquement aux gros balèzes.

Les statistiques de fin de niveau.

Le plan du niveau peut être zoomé.

La carte du monde en cours.

Encore un passage secret: ils sont légion.

Il n'y a pas de viseur à l'écran: tirez dans l'axe des ennemis.

Comment prendre ce One-up?

Le 4 Octobre, Votre Sang va se Glacer.

KILLER INSTINCT

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

TIPS

Salut, les mordus! Ce mois-ci, on ne peut pas dire qu'il pleuve des tips (eh oui, vous avez reconnu le bulletin météo de M. Switch...). Rassurez-vous cependant: le meilleur est à venir, et les jeux annoncés laissent présager des jours fastes et radieux, et les prochaines rubriques devraient en profiter pleinement avec le boom prévu des 32 bits. En attendant ces temps de liesse, voici un soupçon de Playstation avec Gunners Heaven, deux gouttes de Super Nintendo avec True Lies et Super Punch Out (Schwarzy et les gros boxeurs), le tout agrémenté d'un nuage de Megadrive, avec Road Rash 3, Titi et Gros Minet et Red Zone. Bon, je vous laisse, j'ai encore des textes à rentrer sur Minitel. Quel taf!

Switch, secrétaire, absentéiste à plein temps

MD — RED ZONE

Red Zone est un jeu d'action façon Cannon Fodder, avec le même style de vue et de jouabilité. Quelques-uns d'entre vous l'auront peut-être parcouru de fond en comble. Toujours est-il que je possède un password qui amène le joueur dans un niveau secret, rempli d'astéroïdes.

Vous devez rentrer dans les passwords...

Password pour un niveau secret

A l'endroit des passwords, pressez les boutons suivants:
C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C.

... inscrire le password ci-dessus.

Et voilà le niveau inconnu!

SNIN/MD — TRUE LIES

Pour ceux qui aiment les jeux vidéo inspirés de remakes hollywoodiens de films français, avec des milliards de brouzoufs de budget à la clef, il y a True Lies sur SNIN et MD. Ces deux versions sont strictement identiques, avec un Schwarzy "sprité", of course! Or les passwords qui permettent tout un tas de choses (entre autres de tricher) sont également identiques pour les deux versions et leurs effets sont multiples: munitions à gogo, vies infinies, choix du niveau, etc.

Pour avoir plein de choses en grande quantité

- Vies infinies: B, G, L, V, S, End.
- Le plein de munitions: B, G, W, P, N, S, End.
- Continues infinis: B, G, G, R, L, Y, End.

Faites un tour dans les passwords avant de commencer la partie.

Comme vous pouvez le constater, tous ces codes fonctionnent!

Pour choisir son niveau

- Level 2: B, R, H, F, J, R,P, End.
- Level 3: T, S, N, J, M, L, C, End.
- Level 4: C, Q, L, G, F, N, Z, End.
- Level 5: D, B, Z, J, J, M, y, End.
- Level 6: J, B, Z, N, K, G, N, End.
- Level 7: F, K, P, K, L, H, K, End.
- Level 8: N, M, T, J, S, K, C, End.
- Level 9: K, Y, N, C, R, Y, M, End.

PS — CRIME CRACKERS

Pour ceux qui auraient raté le dernier épisode, j'ai donné dans Consoles+ n° 45 un tip qui donne accès à un Debug Mode. Cette fois, le tip dévoilé permet de visionner sans se fatiguer la séquence animée de fin de jeu. Pour ceux qui ne l'ont pas encore vue, je peux dire qu'elle est plutôt sympa. Notre ami Panda en est complètement fan.

Pour voir la fin du jeu

Faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Select. Lorsque le mot "Animation" apparaît, appuyez sur Start.

C'est ici que le tip doit être effectué.

Une fois le mot "Animation" apparu, appuyez sur Start et préparez-vous à cinq minutes de dessin animé.

En voici un petit aperçu...

MD — NBA LIVE 95

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il est possible de jouer au golf dans ce jeu de basket. Vous allez me dire: "Où tu vas, là? Ma role-pa, t'es fou, toi. Tu nous as trop pris pour des naïfs!" Mais je me permets d'insister, car, en dépit du bon sens j'en conviens, cette information est tout à fait avérée. Bon, c'est vrai, on ne joue pas vraiment au golf, vous aurez seulement l'opportunité de swinguer, mais avouez que c'est déjà ouf, non?

Pour jouer au Golf

Sur l'écran de sélection des joueurs, faites Haut. Le mot "Player 1" se change en "Start New". Appuyez sur Start pour accéder à un écran de passwords. Inscrivez "Reflog", validez, et vous serez transporté dans le monde magique du golf.

Il faut rentrer dans les options...

... Puis dans les contrôles, et "Start New" devrait apparaître.

Inscrivez "Reflog" dans les passwords.

Ah! Les joies du golf, le swing et la verdure...

SNIN — SUPER PUNCH OUT

Le jeu de boxe de Nintendo est une petite réussite. Je n'avais guère eu l'occasion d'y jouer auparavant, mais, cette fois, c'est fait et je ne suis vraiment pas déçu. Et pourtant, d'ordinaire, je ne suis pas un amateur de ce genre de jeu. Un petit Sound Test pour un bon p'tit jeu qui fait passer d'agréables moments.

Pour avoir un Sound Test

Avec la deuxième manette, à l'apparition du sigle Nintendo, faites Select. Maintenez appuyé, puis faites L et R. Quand le sigle n'est plus apparent, relâchez Select. Le Sound Test s'affiche.

Eh oui, même si l'écran est singulièrement vide, c'est ici qu'il faut assurer.

Et voilà, à vous les somptueuses mélodies et les doux bruitages de ce gentil jeu de boxe.

Pour 2 Jeux achetés, 10% de remise (sur le moins cher).
Chaque semaine, un client sera remboursé de ses achats

CONSOLE GAMES

Choisissez votre Console + 1 jeu PSX, SATURN, NEO CD ou 3DO au prix de : 2990 F

VPC : CONSOLES GAMES -153,rue E. Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT - Tél : **21 76 23 26**
102 Bis, Route de Lille- 62300 LENS - Tél : **21 67 48 10**

NEUF-OCCASION-REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU **21 76 23 26**
(Paris, faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	590	400
International Soccer	398	290	200
NBA TE	299	250	150
MK2	299	250	150
Super Turicane 2	398	300	200
Illusion of Time	429	300	200
Adams Values	429	300	200
Secret of Mana	429	300	200
Shaq Fu	149	90	50
Killer Instinct	TEL	TEL	___
Theme Park	398	300	200
Hagane	398	300	200
Fatal Fury Special	398	290	200
DBZ 3	299	200	100
Bomberman 2	149	TEL	50
Fievel Gowest	190	TEL	TEL

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console +Jeu	590	390	300
MK2	190	150	100
Eternal Champion	90	___	___
NBA TE	290	200	150
Street Racer	375	290	200
Theme Park	375	290	200
Megman	375	290	200
Alien Soldier	375	290	200
Fifa 95	249	190	100
Speedy Gonzales	375	190	100
Soleil	375	290	200
Thor	359	250	150
Shaq Fu	149	100	50
Land's Talker	389	290	200
NBA Live 95	249	190	100
Yoyu Akusho 2	389	290	200

PSX	neuf	occase	reprise
Dragon Ball Z	499	390	300
Philosoma	499	390	300
Ark the Lad	499	390	300
Ace Combat	499	390	300
Hyper Soccer	499	390	300
Dark Stalker	499	390	300
Gundam	499	390	300
Rayman	499	390	300
Tekken	499	390	300
X Men	499	390	300
Boxer Road	499	390	300
Mortal Kombat 3	499	390	300
Toku Denstsu	390	TEL	TEL
Memory Card	235	TEL	TEL
Joystick	290	TEL	TEL

SATURN	neuf	occase	reprise
Daytona USA	349	290	200
Virtua Fighter	499	390	300
Rayman	499	391	300
Blue Seed	499	390	300
Shin Shinobix	499	350	250
J League Soccer	499	390	300
Ryglord Saga	499	390	300
X Men	499	390	300
Darkstalker	499	390	300
Feda	499	390	300
Pinball	499	390	300
Grand Chaser	499	390	300
Base Ball	499	390	300
Memory Card	299	TEL	TEL
Joypad	290	TEL	TEL

3 DO	neuf	occase	reprise
Street Fighter 2	349	250	150
Need for Speed	349	250	150
Hell	279	200	100
Wing Commander 3	349	250	150
Gex	349	250	150
Doom	349	250	150
Slam and Jam	349	250	150
Lost Eden	349	250	150
Creature Shock	349	250	150
Joypad 6 Boutons	149	TEL	TEL

JAGUAR	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	1390	990	800
Rayman	398	290	200
Fight For Live	398	290	200
Hover Strike	290	200	100
Alien VS Predator	398	290	200
Doom	349	250	150
Theme Park	398	290	200
Power Drive	398	290	200
Iron Soldier	398	290	200
AutresTitres, à partir	190	TEL	TEL

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	1390	890	700
King of Fighter 94	1790	TEL	TEL
Samourai 2	690	TEL	TEL
of 2	990	690	400
Fatal Fury 3	1290	990	700
Double Dragon	1290	990	700
Side Kiks 3	1290	990	700
Savage Raign	1290	990	700
World HeroesPerfect	1290	990	700
Palstar	1290	990	700

NEO CD	neuf	occase	reprise
FF3	390	290	200
Savage Raign	390	290	200
Side Kiks3	390	290	200
Double Dragon	390	290	200
Side Kiks 1	290	190	100
Burning Fight	290	190	100
Wingamer	349	250	150
Trash Rally	290	200	100
Palstar	390	290	200
World Heroes Perfec	390	290	200

GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F
K7 Vidéo ..... 129 F
Figurines ..... 79 F

ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu : 20 F, Console : 50 F
CRBT : 30 F
Règlement : CB, chèque, CRBT

TIPS

PS — GUNNERS HEAVEN

Sorti depuis un bon bout de temps en import, ce titre doit être actuellement disponible dans sa version officielle, et, si ce n'est pas encore fait, ce ne saurait tarder. Tous les "gunners" qui suivent assidûment l'évolution du marché de l'import américain et japonais objecteront sans doute que ces tips ne sont pas neufs, mais il faut savoir que la majorité d'entre vous préfère les tips officiels. Voilà donc la raison de ce "retard". En tout cas, les fans d'action vont pouvoir jouer avec des avantages non négligeables.

Pour avoir accès au Secret Code

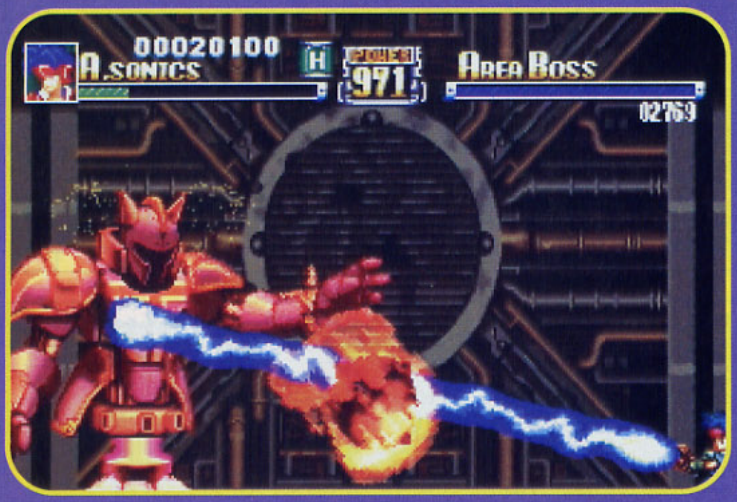
Laissez se dérouler la démo du jeu, puis, au moment où "Push Start" clignote, appuyez simultanément et maintenez la pression sur: L1, L2, R1, R2 et Select. Si le tip ne marche pas du premier coup, n'hésitez pas à recommencer la manipulation plusieurs fois de suite.

C'est ici qu'il faut effectuer le tip.

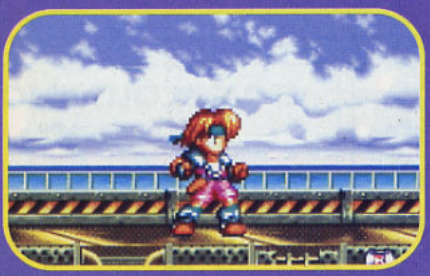
Si c'est réussi, le Secret Code devrait apparaître, suivi de deux "A".

Pour avoir le Weapon Power à 999

Remplacez "AA" par "SS".



Et voilà, ça cartonne!



Pour jouer avec un gros personnage

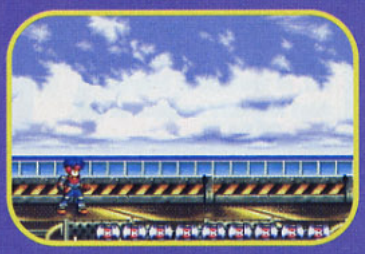
Remplacez "AA" par "QB".

Attention, le fait que vous soyez plus gros n'augmente pas vos capacités.

Pour jouer avec un petit personnage

Remplacez "AA" par "CM".

Cette fois, je vous rassure: le fait de rapetisser ne diminue en rien vos capacités.



Pour avoir neuf méga-bombes

Remplacez "AA" par "YI".

Avec toutes ces bombes, vous allez obtenir l'effet d'un Switch qui s'énerve, c'est-à-dire un effet dévastateur.

Pour n'avoir qu'un seul point d'énergie

Remplacez "AA" par "TY".

Cette astuce accroît la difficulté du jeu – pour les surdoués du paddle uniquement. Vous n'avez plus droit à l'erreur!

Pour choisir son niveau

Remplacez "AA" par:
- NIVEAU 2: "MA" (10)
- NIVEAU 3: "UT" (11)
- NIVEAU 4: "RH" (12)
- NIVEAU 5: "MK" (13)
- NIVEAU 6: "HT" (14)

Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?

Tape

3615 TCPLUS

ou appelle le

36 68 00 64

pour joindre l'équipe de Consoles+ en direct.

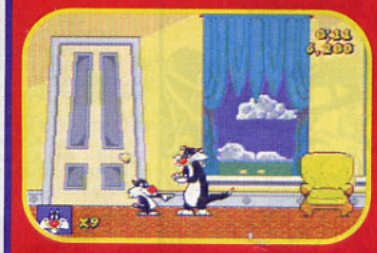
MD

TITI ET GROS MINET

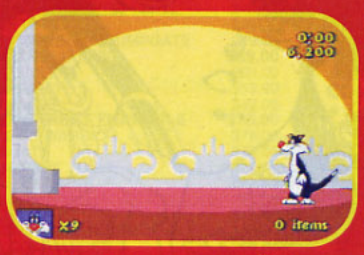
"Tiens, j'ai cru voir un 'ros Minet!" C'est la phrase mythique du célèbre petit canari jaune (original pour un canari!). Et que vous entendrez (en anglais) dans ce jeu que les plus jeunes d'entre vous se seront fait offrir et que les passionnés de la Warner auront acheté (A.H.L.: "Warner? Quelqu'un a dit Warner?"). En tout cas, j'ai un tas de petites astuces plutôt faciles à réaliser, elles sont là, plus bas... Tous les tips qui suivent sont à effectuer pendant la pause.

Pour avoir du temps en rabe

Faites: Haut, A, B, C, C, A, Haut, C, C, C, Haut.



Avant...



... après. Vous pouvez constater que le chronomètre s'est remis à zéro.

Pour faire le plein d'énergie

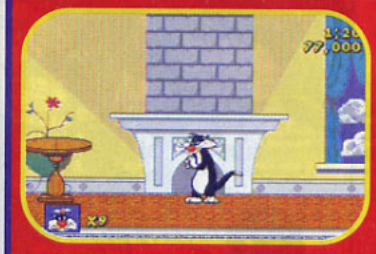
Faites: A, A, A, B, B, A, B, C.

Comme vous pouvez le voir, Sylvestre est un peu mal en point. Mamie, même si elle l'aime bien, le châtie pas mal non plus.

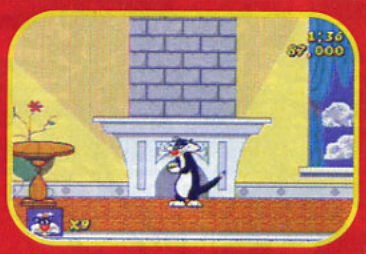
Une petite pause et cela va tout de suite mieux!

Pour avoir plus de points

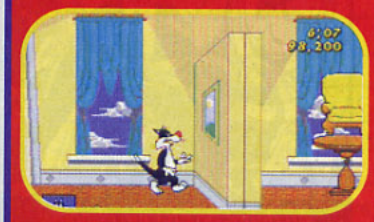
Faites: C, C, C, C, B, C, A, A, C, B, A.



Regardez le compteur...



Abracadabra! 10 000 points de plus.



Pour être invincible temporairement

Faites: B, B, Haut, A, Gauche, Droite, Bas, Droite, B, B, C.

Voyez vous-même: Sylvestre se cogne contre les murs sans se ruiner la santé.

Le seul l'unique le vrai !

* 2,19 F la mn

3615 Consolplus

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

JEUX SUPER NINTENDO

THEME PARK (VF)	399 F + 0F
WILD GUNS (VF)	399 F + 0F
ARTHUR KNIGHT JUST (US)	479 F + 0F
TINTIN AU TIBET (VF)	449 F + 0F
PRIMAL RAGE (VF)	449 F + 0F
ASTERIX OBELIX (VF)	449 F + 0F

JEUX MEGADRIVE

LIGHT CRUSADER	395 F + 0F
TOTAL FOOTBALL	395 F + 0F
BATMAN ET ROBIN	395 F + 0F
SAMPRAS 96	395 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

DRUG WARS	395 F + 0F
FLYING NIGHTMARE	395 F + 0F
DOOM	395 F + 0F
DAEDALUS ENCOUNTER	395 F + 0F
PRIMAL RAGE	395 F + 0F
ALONE IN THE DARK 2	395 F + 0F
SPACE HULK	395 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE + 1 pad à partir de	299 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad à partir de	349 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu à partir de	790 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad à partir de	790 F + 0F
NEO GEO + 1 pad à partir de	790 F + 0F
3 DO FZ + 1 jeu + 1 pad à partir de	1690 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pads à partir de	1990 F + 0F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

INCROYABLE !!!

- PSX FRANÇAISE 2099 F
- PSX MULTISTANDARD 2499F

JEUX US/ JAPON / FRANCE

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION

TOUT EST TROUVABLE POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS ON A TOUT !

TOUTES LES VHS V

Dragonball Z du volume 1 à

139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au ch

CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109F +
LA CITE INTERDITE	la cassette 119F +
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119F +
LEMNEAR	la cassette 119F +
DOMINION 1& 2	la cassette 119F +
MAPS 1& 2	la cassette 119F +
IRIA 1& 2	la cassette 119F +
MISS METEO	la cassette 129F +
OGENKI CLINIC	la cassette 129F +
BORGMAN 2058	la cassette 129F +
SLOW STEP	la cassette 129F +
SAINT SEYA Vol. 1,2,3	la cassette 129F +
UROTSUKIDOJI VOL 1,2 & 3	la cassette 129F +
MACROSS	la cassette 149F +
COBRA Vol. 1,2	la cassette 149F +
KEN le survivant	la cassette 149F +
VENUS WARS 1& 2	la cassette 149F +

CONSOLES DE BAS

S. NINTENDO + 1 pad + street turbo 690 F +

MEGADRIVE II + 2 pads 590 F +

JEUX SATURN & PS

Nous ne prenons plus de risqu pour les news. Alors téléphone nous, nous vous dirons tout !

JAGUAR + 1 JEU	1290 F + 0
NEO GEO CD + FATAL 3	2990 F + 0
3 DO FZ 10 + 2 jeux 60 Hz	3390 F + 0
3 DO FZ 1 + 2 jeux 50 Hz	2590 F + 0
PSX JAPON + péritel + 1 JEU	4290 F + 0
SATURN FRANCE + 1 Jeu	3390 F + 0
SATURN JAP (60 Hz) + 1 Jeu	3590 F + 0

MATERIELS GARANTIS 1 AN

Les frais de port : c'est nul !

0 Francs*

* à partir de 100 Francs d'achat

3615 Consolplus

Depuis 4 ans déjà ... petits prix + port gratuit = Les moins chers de France

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDE

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRI

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....

Prénom : .....

adresse : .....

Ville : .....

Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

☐ CARTE BANCAIRE

Expire fin

☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

JP 45

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBL AU MAGASIN GAME'S 7 Bd Kennedy - 0680 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97

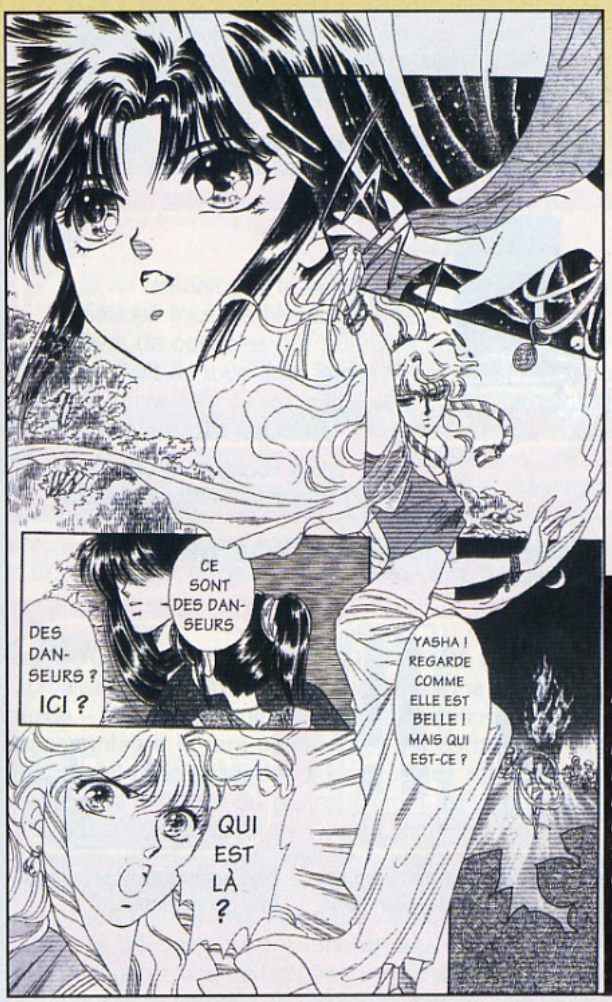
RG VEDA

Les éditions Tonkam récidivent dans le manga avec un nouveau titre, "RG Veda". Il s'agit d'une aventure assez ésotérique qui ne vous laissera pas indifférent. Retenez bien le nom d'équipe de ses auteurs: Clamp.

Voici la couverture.

Il y a trois cents ans, Taishaku-Ten (dieu de la foudre) se rebella et décapita l'empereur du ciel, Ashura-O, ainsi que toute sa famille, sa femme exceptée. Taishaku en fit sa propre épouse, et deux jumeaux naquirent de cette union. Or, l'un d'eux était le fils du défunt mari. La mère tenta de le tuer, mais il lui fut caché, en attendant que se réalise une étrange prophétie: "Six étoiles noires descendront des cieux. Vous trouverez un enfant que vous emmènerez avec vous. Il sera la clé d'un destin auquel vous ne pourrez échapper. Les six étoiles devront alors se réunir, un homme inconnu sortira de l'ombre. Il contrôlera de ses mains la trajectoire des étoiles noires et des étoiles du ciel. Une flamme rouge se répandra et brûlera tous les maux du monde. Nul ne pourra arrêter ces six étoiles et vous serez les destructeurs du ciel." L'homme chargé de faire s'accomplir la prophétie, Yasha-O, recueille l'enfant, Ashura (comme papa). De nouveau-né, celui-ci devient adolescent en quelques heures.

Commence une longue quête, au cours de laquelle la relation entre les deux personnages deviendra proche de celle qui unit un père à son fils. Mais Ashura est celui par lequel la destruction arrive. Et il est prédit qu'il tuera Yasha-O.
"RG Veda" est un bon manga dont le scénario captivant est fort bien servi par le graphisme de Clamp. De plus, la qualité d'impression est tout à fait correcte – ce qui n'est pas toujours le cas. Il se lit de droite à gauche, et la couverture est détachable.
L'album souffre juste d'une typographie assez laide, mais ce n'est là qu'un détail.



A moitié Shojo, "RG Veda" bénéficie d'une mise en page assez complexe, qui est assez typique du style de Clamp.

Au premier plan, Ashura, aux traits féminins, accompagné de son mentor, Yashua-O...

Au début de chaque chapitre, il y a une illustration d'ouverture... comme dans tous les mangas.

L'UNION FAIT LA FORCE

Sous le pseudonyme de Clamp se cache un groupe de quatre dessinatrices et scénaristes qui réalisent leurs mangas en équipe, le rôle de chacune étant clairement établi. Elles ne font pas que du Shojo et ont à leur actif quelques titres superbes, comme "Tokyo Babylon" ou encore "X". Pour plus de renseignements, allez donc jeter un œil dans l'encyclopédie qui vous est livrée en supplément.

DRAGON PINK

Le premier volet de la série des "Dragon Pink" sort déjà en version sous-titrée en français. Pourtant, c'est une série très récente puisque le second épisode vient à peine de sortir au Japon!

"Dragon Pink" met en scène un petit groupe d'aventuriers – à la "Lodoss" – dans un univers médiéval-fantastique. Chacun est doté de caractéristiques différentes: on trouve un guerrier, une magicienne... et surtout Pink, une très belle femme à l'allure féline! Dans cette série d'OAV, les combats sont agrémentés de scènes érotiques où l'on découvre les héroïnes au sens propre du terme. Malheureusement pour elles, les ennemis se révèlent très avides de les connaître intimement. Les personnages sont joliment dessinés, et l'animation honorable. Un OAV sympa qui mêle érotisme et action: de l'érotic-fantasy, en quelque sorte...

Tout le groupe s'unit pour éliminer cet énorme dragon vert!

La magicienne du groupe est à son tour ensorcelée.

Pink, charmante, est la compagne d'un guerrier.

OU TROUVER "DRAGON PINK"?

Vous ne trouverez pas forcément la cassette contenant des séquences érotiques en grande distribution. Pour vous la procurer à coup sûr, commandez-la à Katsumi (22, rue Titon, 75011 Paris), ou sur Minitel (3615 KATSUMI).

Les ennemis sont très puissants.

Pink a l'air bien malheureux...

VAMPIRE PRINCESS MIYU

(KYUUKETSUKI MIYU)

Les aventures de Miyu sont l'une de mes séries d'OAV préférées! Inutile de vous dire que, dès que j'ai pu mettre la main dessus, je l'ai immédiatement dévoré – en me cachant dans un endroit discret de la rédaction: dans ces moments-là, je n'ai plus d'amis.

Miyu est une jeune fille d'environ seize ans, si l'on en juge par son physique, puisqu'elle ne se souvient pas de son âge. Logique, c'est une vampire! Elle appartient à une très vieille lignée de vampires qui sont les gardiens de notre monde. Les Shinmas, créatures mi-dieux mi-démons qui vivent dans le monde des ténèbres, tentent de s'infiltrer parmi les humains. Le devoir de Miyu est donc de les renvoyer d'où ils viennent ou de les détruire. Elle n'a qu'un seul ami, confident et chevalier servant: Larva. Il y a très longtemps, alors que Miyu était une petite fille et que son sang ne s'était pas encore "réveillé", un Shinma fut envoyé pour la supprimer. C'était lui, Larva. Il s'avéra incapable de la tuer et, tombé sous son charme, il se fit mordre par la fillette... Depuis, il l'assiste dans sa mission, se trouvant quelquefois confronté à son passé... L'intrigue étant aussi passionnante que complexe, je m'en voudrais de vous en dire davantage, et vous laisse le soin de la découvrir. Cette série de quatre OAV, sous-titrée en anglais, compte parmi les chefs-d'œuvre de l'animation japonaise. Foi de Panda!

Miyu, la jeune et jolie vampire.

Miyu chasse les âmes impures du monde des humains.

Le fidèle compagnon de Miyu, Larva.

UN SHOJO MANGA

"Vampire Princess Miyu" est, du point de vue graphique, un "shojo manga", c'est-à-dire un manga "pour filles". Les shojos se caractérisent par la finesse du dessin et le dépouillement des décors, ainsi que par un découpage des planches assez inhabituel, élaboré moins en fonction de la lisibilité que de l'esthétique.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

7 Nouveaux Magasins en France ...!
SÈTE - *11, rue Mario Roustan*
ANNEMASSE - *11, rue Adrien Ligué*
LA RÉUNION - Le Tampon
Arcades des 600 - 199, r Hubert Delisle
DUNKERQUE - *14, rue Royer*
CHOLET - *11, rue Clémençeau*
AJACCIO - *Galerie Napoléon - Cours Napoléon*
AGEN - *101, cours Victor Hugo*
Pour Ceux qui ont du mal à Compter ça fait en tout 52 Magasins !...

AGEN Tél : 36-68-22-06
AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
AJACCIO Tél: 95-21-19-05
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
ANNEMASSE GENÈVE Tél:50-87-16-75
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 41-46-06-01
DIJON Tél : 80-58-95-94
DUNKERQUE Tél: 28-66-73-73
EVREUX Tél : 32-62-54-72
FREJUS Tél : 94-53-64-18
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
LA RÉUNION LE TAMPON Tél : 27-87-76
LA ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
SÈTE Tél : 67-74-81-46
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 23-64-15-07
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TARNOS Tél : 59-64-18-66
TOULON Tél : 94-91-39-69
TOURS Tél : 47-[illegible]-42-30
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNE [illegible] Tél : (16-1) 41-81-03-17
Ouvertures P[illegible]haines
NANTES Tél : 36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
TROYES Tél : 36-68-22-06

Villes Disponibles

LILLE - NARBONNE
REIMS - NANCY
LE MANS - LORIENT
CARCASSONNE - PAU
LE PUY - CLERMONT.F
NEVERS - CHARTRES
MELUN - CHERBOURG
BEZIERS - TARBES

l'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7. **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France (sans Indicatif)
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)
Des Trucs et Astuces sur les Jeux et des Cadeaux à Gagner

SATURN

de SEGA + Virtua Fighter
+ 1 Pad
3390 Frs TTC

3DO FZ10

+ 2 Jeux + 1 Pad
Promo (nous consulter)

Play Station

de SONY + 1 CD + 1Pad
2099 Frs TTC

Une surprise
pour toutes les Commandes
fermes passées avant le
15 Septembre
DOCK GAMES Revendeur SONY France

Les Jeux Play Station:

Toshinden VF 399 Frs
Ridge Racer VF 369 Frs
Air Combat VF 399 Frs
Mortal Combat 3 VF 399 Frs
Tekken VF 399 Frs
Philosoma VF 369 Frs
Rayman - Le Foot de Konami
Cyberspeed - Parodius D
Aliens - Panzer Général
Etc, etc, etc !...

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE DG**

En Septembre la SUPERCARTE est remise Gratuitement pour tout achat d'une Console Neuve

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec 60 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe , fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.
Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

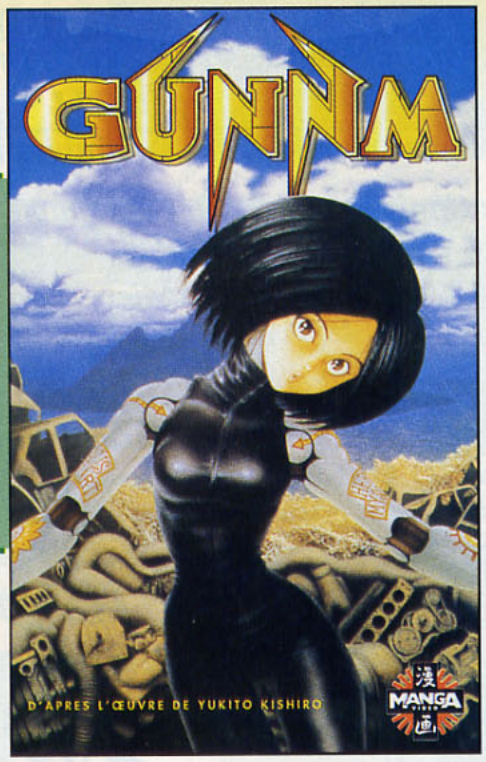
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. : la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES, la remise de 5% sur jeux et accessoires seulement

BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS

Juste avant la rentrée des classes, une petite révision des mangas et DA qu'il faut absolument avoir vus... sinon, vous allez échouer à votre examen d'admission à l'école des pandas! Ne riez pas, la sélection est draconienne: il faut manger des pousses de bambou à longueur de journée et, surtout, bien se reposer en pensant à ce qu'on aurait dû faire...

GUNNM

Les aventures de Gally continuent et sont toujours aussi passionnantes! Le troisième volume de "Gunm" est sorti en français chez Glénat, et Manga Vidéo vous propose la version animée... Enfin, si vous ne connaissez pas encore ce formidable manga, peut-être même le meilleur de la production disponible en VF, vous savez ce qu'il vous reste à faire!



KAZE ANIMATION

Kaze poursuit l'édition de titres de qualité en cassette vidéo sous-titrées. Parmi cette production, il en est à ne rater sous aucun prétexte: "Les Chroniques de la guerre de Lodoss" ("Lodoss to Senki") et "Iria" (le troisième et dernier volume sort en octobre)! Au programme également la série d'OAV des Tenshi Muyo, dont le premier volume devrait être disponible en septembre. Je peux dores et déjà vous dire que c'est un hit.

DOCTEUR FEEL GOOD, DE MAUVAIS GOÛT?

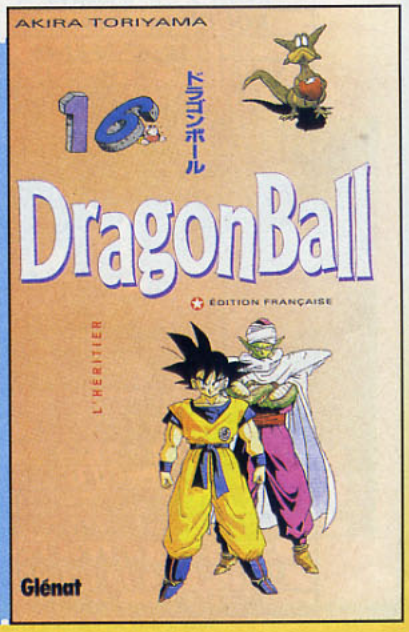
"Ogenki Clinic", un dessin animé réservé aux adultes, est sorti en cassette vidéo avec des doublages en français sous le nom de "Docteur Feel Good". Ce n'est pas un DA à recommander aux âmes sensibles, car il est complètement fou et très hard. Vous êtes prévenu!

LADIUS

Tonkam Edition va bientôt sortir en français l'OAV de "Ladius", qui n'est autre que Gradius, le célèbre jeu de Konami. Le design a fait l'objet d'un bel effort, et l'action est au rendez-vous. Je m'en félicite car, à l'époque de sa sortie en japonais, certains détails m'avaient échappé...

DBZ

Glénat vient de publier le seizième manga de la série. Le dix-septième marquera le début de DBZ et la fin de DB, alors que, au Japon, la publication du manga de DBZ vient juste d'être achevée! Amusants, les hasards de l'édition, non?



COMMENT FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX?

Ou comment AB Production et AK Vidéo ont créé un nouveau label, Manga power. Pourquoi un nouveau label? Eh bien, quand on connaît la réputation de massacreur de dessins animés d'AB Production, on comprend mieux! Mais les titres annoncés à la sortie sentent malheureusement le réchauffé: ces cassettes sont déjà sortiies sous le label AB il y a de cela quelques années, et seules les jaquettes ont changé pour les OAV de "Saint Seiya". En fouillant un peu, on a déniché quelque chose d'original, mais qui traînait dans les cartons depuis longtemps: le film de "Macross"... Quant au doublage, il est nul dans tous les cas.

? LES PANDACHTRUCS!

EVA

Erotique Vidéo Animation ne commence pas très fort avec "Mlle Météo", un dessin animé érotique d'une nullité exceptionnelle. Il devrait avoir une chance de se rattraper (on peut difficilement voir pire) en septembre, avec deux nouveaux titres annoncés... Sauf si vous êtes amateur des bourrasques d'absurdités et des pluies de bassesses, contentez-vous de la météo à la télé.

HISTOIRE D'YEUX...

Vous connaissez sans doute le principal, et classique, défaut reproché aux dessins animés japonais: tous les personnages ont des yeux démesurément grands! Eh bien, mes amis, c'est... faux! Il suffit pour s'en rendre compte de se pencher sur l'ensemble de la production japonaise, en occultant bien évidemment la maigre production commercialisée en France. Car, contrairement aux assertions de certains pseudo-spécialistes, ce n'est pas pour "occidentaliser" leur dessin que certains mangakas ont pris ce parti. Il faut savoir que le marché des mangas au Japon est suffisamment vaste pour vivre en autarcie... "Shonen Jump Comics" est un magazine regroupant plusieurs extraits de différents mangas (comme "Pilote" à son époque en France). Il paraît toutes les semaines et se vend à plus de un million d'exemplaires, tirage qui peut laisser rêveur n'importe quel éditeur européen! Il est vrai qu'il existe une "école" qui dessine des yeux disproportionnés. Mais pour en connaître la véritable cause, il faut remonter jusqu'à l'origine des mangas. Ozamu Tezuka, le père du manga ("Astro Boy", "Le Roi Léo"...), était un fan de Walt Disney. A l'époque, le personnage phare était Mickey, un personnage somme toute fort sympathique, avec des yeux démesurément grands... L'adage dit que les yeux sont le miroir de l'âme et, en effet, c'est l'un des meilleurs moyens de faire passer les émotions dans le dessin, voilà tout! Il n'est donc pas étonnant que Tezuka ait repris à son compte ce style, et après lui beaucoup d'autres mangakas.

Tu veux en savoir plus, épater tes copains? Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas avec Consoles+ sur le

3615 TCPLUS

SAMOURAI

UNE PARTIE

© ANIMETOPIA

MANGAS (VO / VF)
GOODIES
AIR SOFT GUNS
MANGAS ÉROTIQ
CD'S / LCD'S
ART-BOO
GARAGE KITS RÉSINES
K7 VIDÉOS (PAL SEC

LE NOUVEAU CATALOGUE SAMOURAÏ SUR SIMPLE DEMANDE !

6 MAGASINS !

42, Rue de Maubeuge - 75009 Paris - TÉL. : 42 81 95 10
42 bis, Rue de Maubeuge - 75009 Paris - 42 80 29 4
44, Rue de Maubeuge - 75009 Paris - TÉL. : 42 81 00 4
KA TI KA 2, Avenue Jean Jaurès - 91210 Draveil - 69 42 41 4
SHÔ GUN 16, Rue de l'Union 27300 Bernay - (16) 32 45 92 17
NEW MARIMATH 8, Rue du Mail - 91600 Savigny sur Orge - 69 05 57 82

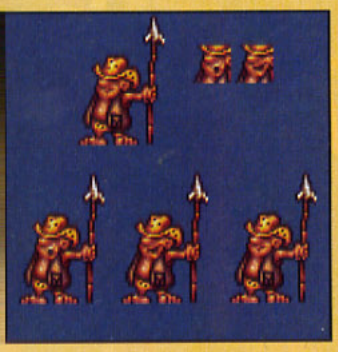
GROSSISTE :
10, Avenue Jean Jaurès 91210 Draveil
TÉL. : 69 52 40 40 / FAX : 69 52 17 68

Vente Par Correspondance :
167, Ave E. Delacroix 91210 Draveil
TÉL. : 69 52 40 38 / FAX : 69 40 53 74

SAMOURAI

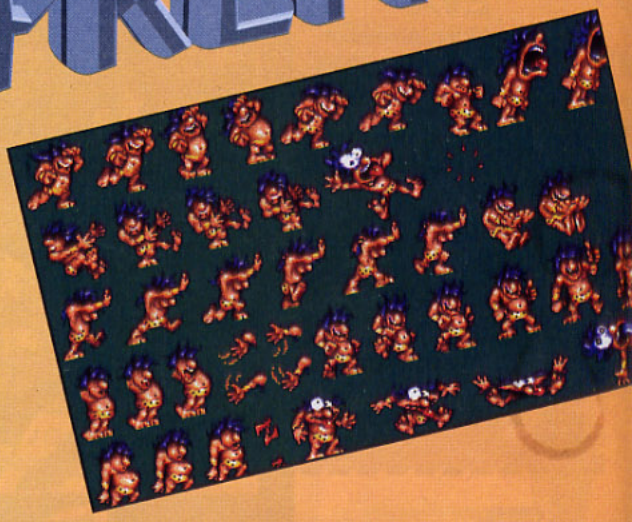
MEGA HIT

PREHIST

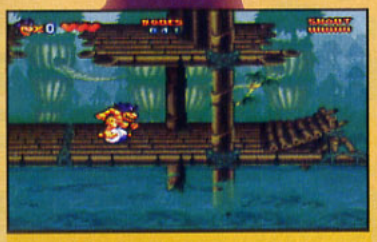


C'est la panique à Junglerock depuis que des dinosaures ont dévasté le garde-manger du village. C'est également la panique à la rédaction depuis que nous avons joué à Prehistorik Man: ça faisait longtemps que nous ne nous étions pas autant éclatés avec un jeu de plates-formes. Descriptif d'un jeu délirant...

Prenez un héros sympathique et bedonnant, toujours prêt à ronfler à l'arrêt. Affublez-le d'une peau de bête, armez-le d'une massue, dotez-le de compagnons et investissez-le d'une mission. Voici Sam, l'homme préhistorique, prêt à se lancer dans des actions variées et ô combien délicates pour récolter un maximum d'os. Cette monnaie de l'époque permettra au village d'acheter de nouvelles provisions pour l'hiver. L'idéal étant bien sûr d'atteindre le fameux cimetière des dinosaures, qui foisonne d'os de toutes tailles... Mais avant d'y parvenir, Sam doit traverser 23 niveaux truffés d'actions multiples et d'aventure. Ici, il devra retrouver trois pierres sacrées et les placer sur une statue, là, ce sera une luciole qu'il lui faudra capturer pour s'éclairer dans l'obscurité du niveau suivant, à moins qu'il ne doive dénicher des parchemins dérobés ou ramasser des diamants pour payer une contredanse... L'aventure et la plate-forme fusionnent avec des plantes-tremplins, des passages secrets, des niveaux-bonus, des dizaines d'ennemis... En toute occasion, Sam fait montre de la rapidité de ses réflexes, lorsqu'il est poursuivi par la lave, par exemple. Il est également un valeureux guerrier, qui dispose, grâce à son compagnon forgeron, d'armes variées (haches, lances et même petits dinosaures volants à tête chercheuse). Et, comme si cela ne suffisait pas à notre bonheur, Sam se permet d'utiliser des moyens de locomotion relativement délirants, comme le deltaplane, le Pogo Stick, le radeau et, surtout, un rudimentaire monocycle qui met les nerfs du joueur à rude épreuve. Mais on n'est jamais las d'y jouer...



Rebondissez sur la tête des ennemis pour sauter encore plus haut.



Ça speede un max avec le monocycle.

Dernier niveau: le cimetière. Les fantômes vous donneront du fil à retordre.

Sur le radeau, méfiez-vous des poissons, vraiment teigneux.

BIEN VÉHICULÉ

Allez, j'avoue, mes niveaux préférés sont ceux où Sam use de moyens de locomotion spéciaux fabriqués par l'inventeur: vitesse et précision sont de rigueur.

BIEN HABILE EN PLUS!

Sam vole en deltaplane, il rebondit, il envoie des dinos, mais cet athlète bedonnant peut aussi...

... s'accrocher aux lianes pour éviter les marées de lave...

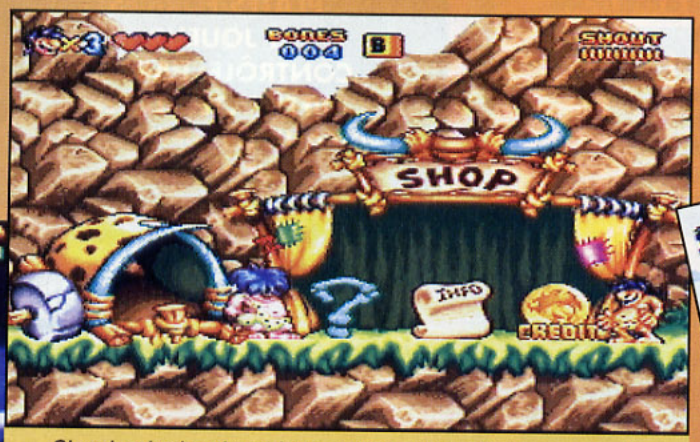
... être poussé par les vents pour atteindre le sommet de l'arbre...

... glisser sur des b hasardeuses

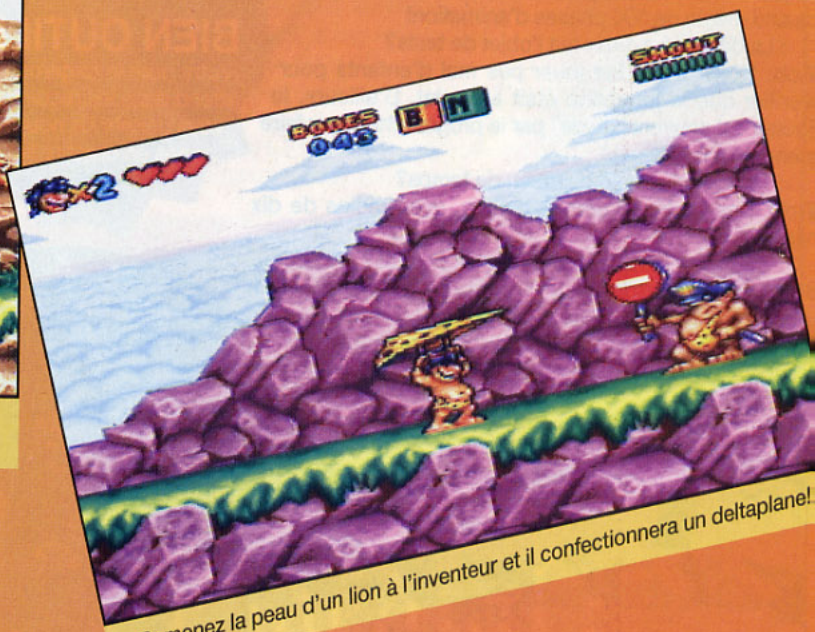
PREHISTORIK MAN

Sam n'a pas que des ennemis: le chef du village et le guide donnent des conseils, le forgeron fabrique des armes, l'inventeur offre des moyens de locomotion inédits et la fille du chef bat des cils à l'intention de son futur époux.

Cette option rend Sam invulnérable quelques instants.



Cherchez les boutiques bien cachées. Attention, la sauvegarde ne dure que le temps d'une partie!



Ramenez la peau d'un lion à l'inventeur et il confectionnera un deltaplane!

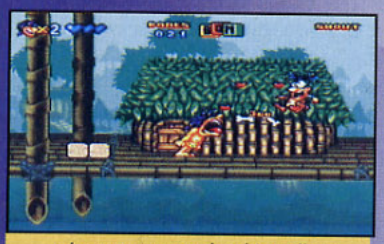
Quelques boss sont aussi de la partie.

AVIS

ELVIRA

Non seulement les graphismes sont beaux – avec un scrolling différentiel – mais, en plus, on est sans arrêt surpris par de nouvelles trouvailles dans l'action. Ainsi, après avoir péniblement traversé la forêt en rebondissant sur le Pogo Stick, on tombe sur un flic qui dresse une contredanse à Sam pour usage de véhicule non homologué! Aussitôt, il faut repartir dans la forêt récolter des diamants pour payer l'amende... Cet amalgame de gags et de détails délirants fait de Prehistorik Man une nouvelle star du jeu de plates-formes. Certes, le jeu est loin d'être facile, mais le joueur est souvent guidé par ses compagnons, un marchand lui vend des infos dans sa boutique, et il dispose de Continues et de sauvegardes.

... courir à quatre pattes comme un bon toutou...



... et pousser un cri qui tue digne du rugissement de Tarzan.

ROB, PROGRAMMEUR ÉREINTÉ DE PREHISTORIK MAN

S'inspirant de Mickey Magical Quest sur SNIN et de Prehistorik 2 sur PC, Rob Stevens – Anglais 27 ans et toutes ses dents, est l'heureux géniteur de Prehistorik Man. Le jeu s'est fait désirer (la sortie a été plusieurs fois repoussée), mais cela valait le coup d'attendre: sur seulement 8 mégas, Rob a fait un travail d'orfèvre...

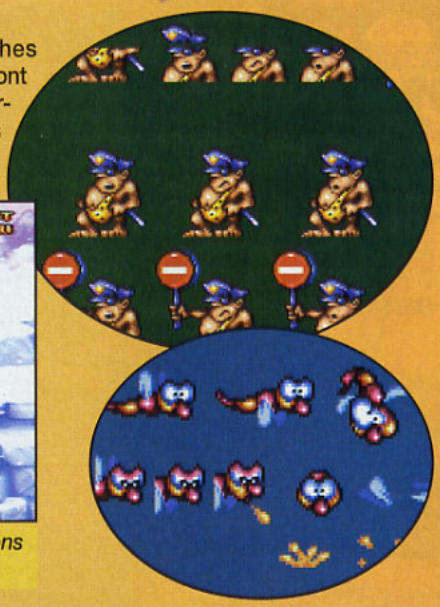
Consoles+: Combien de temps as-tu travaillé sur ce jeu?
Rob: Cela fait deux ans que je programme ce soft et il ya eu beaucoup de changements en cours de route.
C+: Il était initialement prévu que le jeu tienne sur une cartouche de 16 mégas. Comment as-tu réussi à te contenter d'une mémoire deux fois moindre?
Rob: Ça a été long et difficile, certains niveaux ont disparu et il n'y a pas de pile de sauvegarde... mais le jeu coûte beaucoup moins cher et Sam dispose quand même de 300 phases d'animation!
C+: La difficulté a-t-elle fait l'objet de tests?
Rob: Nous avons fait jouer pas mal d'enfants pour vérifier que la jouabilité était au point. D'ailleurs, le joueur est souvent "guidé" par le programme, pour faire pendant à la difficulté.
C+: Tu finis ton jeu en combien de temps?
Rob: Une heure et demie environ, avec moins de dix vies.
C+: Tu as des conseils à donner aux joueurs?
Rob: Bien regarder le pourcentage des recherches donné à la fin des niveaux, car certains d'entre eux ont la moitié de leur surface cachée... Et aller chez le marchand acheter des infos pour découvrir les passages secrets.

Les petits dinos à tête chercheuse sont idéaux pour les ennemis volants et autres singes accrochés aux lianes.

Les lances permettent à Sam de grimper aux arbres dans la forêt brûlée.

BIEN OUTILLÉ

Votre pote le forgeron vous attend dans les recoins pour vous donner de nouvelles armes en nombre limité.



Les ennemis sont tous très soignés, comme ces mignons et nonobstant pénibles pingouins.

ÉDITEUR: TITUS
DISTRIBUTEUR: TF1 VIDÉO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: 16

PRESENTATION 80%
Un dessin animé classique mais sympathique.

GRAPHISMES 89%
Variés, soignés, bien coloriés et bourrés de détails. Un vrai plaisir.

ANIMATION 90%
Très fluide, malgré les 8 petits mégas de la cartouche et les nombreuses actions de Sam. Quelques ralentissements sans importance.

MUSIQUE 84%
Des thèmes entraînants et, dans l'ensemble, en osmose avec le jeu.

BRUITAGES 80%
Bien rendus, même si le charabia des hommes des cavernes est parfois crispant.

DUREE DE VIE 91%
23 niveaux, des actions variées et une difficulté progressive et bien dosée.

JOUABILITE 92%
Sam obéit parfaitement au paddle et de nombreuses infos guident le joueur.

INTERET 92%
Prehistorik Man est incontestablement LE jeu de plates-formes de la rentrée sur Super Nintendo.

AVIS — *oh! que oui...*

SPY

Jamais depuis Sonic, ou Mario (je place volontairement la barre très haut), je n'avais pris autant de plaisir à jouer à un jeu de plates-formes. Les trouvailles géniales fourmillent (la partie sur le monocycle en est l'exemple le plus flagrant), la jouabilité est d'un excellent niveau et la réalisation quasiment irréprochable (quasiment, seulement, car la musique et les bruitages auraient pu être meilleurs). De plus, attendez-vous à rester scotché au téléviseur des heures durant, car la difficulté est très progressive, et les passages secrets nombreux. On retrouve avec plaisir ce qui a fait le succès de titres tels que Mario: une jouabilité exemplaire, une durée de vie raisonnable, et un personnage très sympathique, qui n'a de "préhistorik" que le nom.

PHONE CAFE

UNIQUE... + DE 500 FILLES HYPER CANONI

Phone café est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes Babette ou Cindy.

Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...

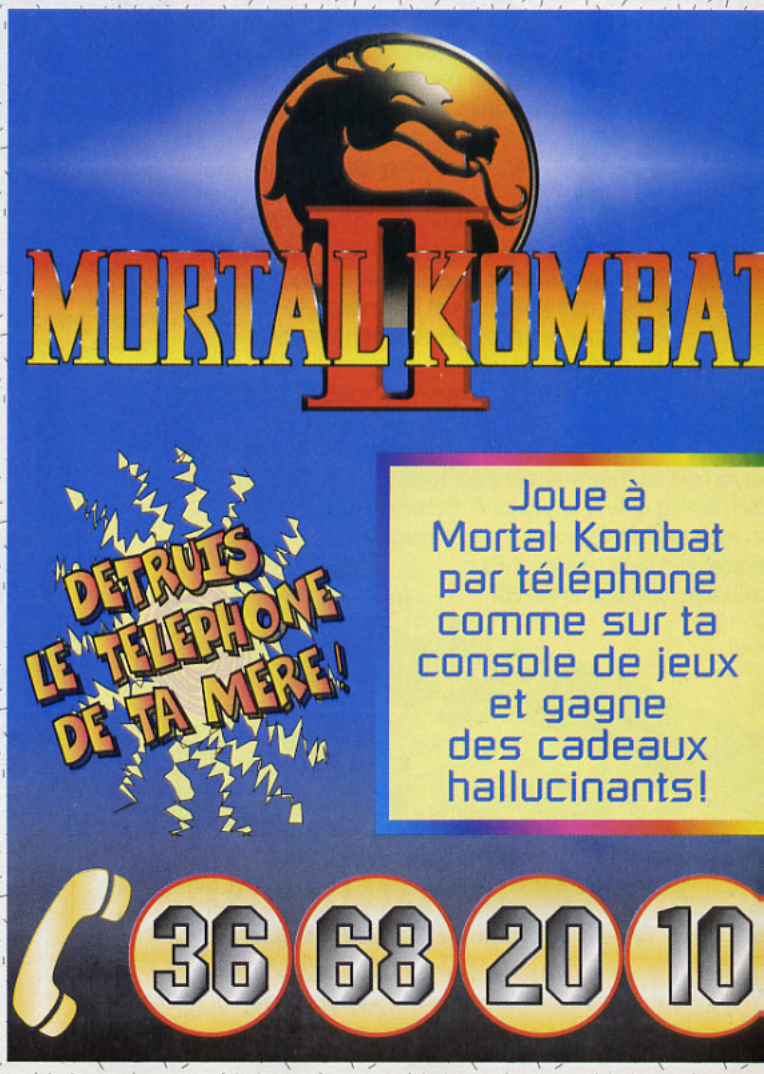
...Appelle tout de suite le

36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn

...Affronte Rita Répulsa et gagne des milliers de cadeaux en téléphonant au:

36 68 50 40

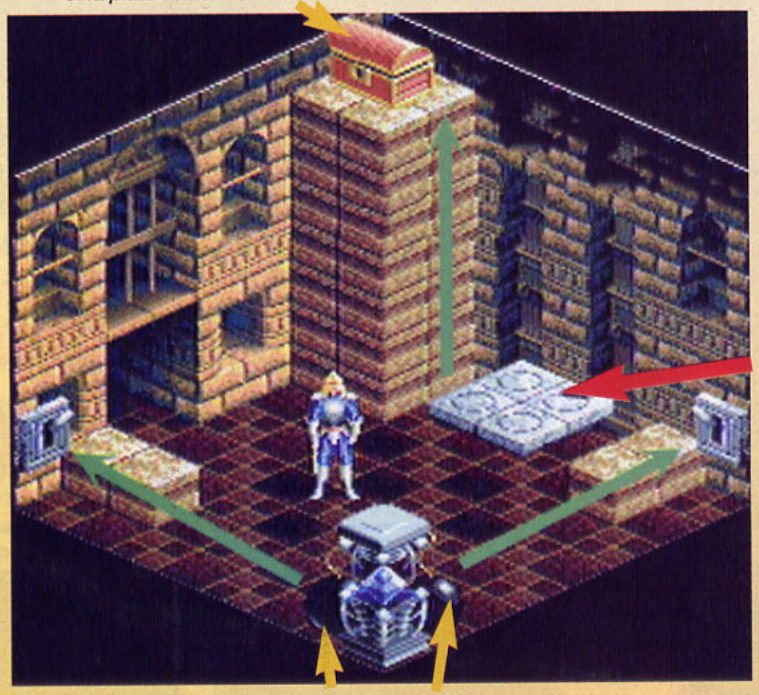


Light Crus

Light Crusader n'est pas exactement un jeu d'aventure ni même un jeu de rôles. Il s'agirait plutôt d'un mélange, avec une large part réservée à la réflexion sous la forme de nombreux casse-tête complexes au possible. Heureusement, l'action est loin d'être négligée et le système de magie fera la joie des fans du Role Playing Game.

Depuis quelque temps, des personnes disparaissent dans le royaume. Les gens ont peur, la révolte couve. Après une courte enquête, David, la plus fine lame du pays, découvre sous le cimetière un labyrinthe démoniaque. Dans ce dédale obscur se cache une confrérie vouée au Mal qui tente de redonner vie à un démon millénaire. C'est à partir de ce scénario simple et linéaire que vous débutez l'aventure. En fait d'aventure, c'est surtout d'exploration, de baston et de réflexion qu'il s'agit. Il y a bien une interaction avec quelques personnages mais il s'agit plus d'un fil conducteur qu'autre chose. Tout le jeu se déroule dans six niveaux souterrains peuplés de créatures ignobles et de pièges machiavéliques. Votre personnage dispose d'un équipement de base (armure, épée et gantelets) qu'il pourra améliorer au cours de son périple. A part se battre, sauter et engager la conversation, il ne sait rien faire d'autre. Les batailles sont très basiques, sans parade ni coups spéciaux, mais le système de magie est fort intéressant. En combinant des globes contenant un des quatre éléments fondamentaux (eau, air, feu et terre), David crée différents sortilèges. Par exemple, l'association du vent et de l'eau crée un sort de glace qui gèle les ennemis. L'utilisation de la magie est limitée par le nombre de globes que vous possédez. Toutefois, la baston n'est pas l'aspect le plus complexe de ce jeu. Pour progresser d'une pièce à l'autre, vous aurez souvent à résoudre des énigmes subtiles. Par exemple, certaines portes et grilles ne peuvent être ouvertes que grâce à des barils de poudre ou des bombes. Ceux-ci, bien sûr, ne peuvent être soulevés et doivent être poussés. Alors forcément, il y a des obstacles et des plates-formes que l'on peut actionner pour faire monter les barils par-dessus ces obstacles. Mais comment alors actionner le levier à distance quand on doit se tenir sur ladite plate-forme pour pousser ensuite le baril? Simple: en utilisant une bombe qui déclenchera un rayon qui lui-même actionnera le levier. Il suffit d'un bon timing et le tour est joué. Comment ça, compliqué? Mais non, il y a des énigmes autrement plus coriaces. Bon courage, petits scarabées!

3) Grâce aux deux bombes, le rayon activera les deux leviers et la plate-forme vous emmènera en haut.



2) Actionnez les deux bombes sans toucher la colonne, et sautez vite ici.

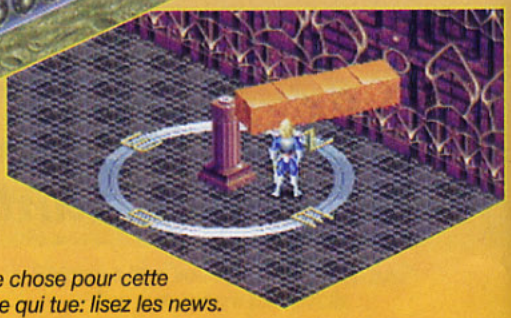
1) Placez les deux bombes comme indiqué sur la photo.

WOAH LA RUSE!

Voilà le genre de casse-tête qui donne des migraines à Spy. Pour avoir le coffre, il faut actionner les deux leviers. Pour ce faire, vous devez trouver le moyen d'actionner à distance le rayon magique qui sort de la colonne en bas de l'écran. Celui-ci pivote de 90° dès que la colonne reçoit un choc. D'où l'utilité des bombes...

Si, c'est toujours le même jeu, et ce n'est pas un gag. En fait, il s'agit d'un des huit sous-niveaux cauchemardesques.

Ça glisse comme sur une patinoire et, en plus, il faut éviter les rayons magiques qui balayent l'écran.



Je ne dirai qu'une chose pour cette énigme qui tue: lisez les news.

ader

Avant d'obtenir la fameuse épée Light Crusader, il faudra la mériter.

MAGIIIIQUE!

Au cours de l'aventure, vous allez récupérer des globes magiques. On peut aussi les acheter dans la ville pour 50 pièces d'or. Chaque globe contient vingt charges. En combinant les différents globes de l'eau, de l'air, de la terre et du feu, on obtient des sorts différents.

Essayez de combiner les différents éléments.

Voilà ce que donnent l'air, le feu et la terre combinés.

Le météore est obtenu en mélangeant la terre et le feu.

AVIS — oui!

MARC

Je l'ai eu! Je l'ai terminé ce "p#¿¥in" de jeu! C'était dur mais qu'est-ce que c'était bon... Il m'a fallu six heures de jeu intensif pour en venir à bout. Ça peut paraître court, mais aucune des nombreuses énigmes ne m'a bloqué plus de dix minutes. Pourtant, certaines sont corsées à souhait et quand on bloque, on bloque "grave". D'aucuns vont trouver ça prise de tête mais c'est tout le charme du jeu. Light Crusader n'est pas un jeu d'aventure ou de rôles au sens classique du terme, même si votre personnage gagne en puissance, utilise la magie et se bat comme un diable. Ici, les ennemis les plus terribles sont les casse-tête qu'il faut résoudre pour progresser dans la pièce suivante. Personnellement, j'ai adoré ce mélange de réflexion et d'action. En plus, le système de sauvegarde et de gestion de la magie et des objets est impeccable. Alors, n'écoutez pas les grincheux hydrocéphales(...): si vous avez de la matière grise à revendre, Light Crusader est un défi formidable.

Pour ouvrir la porte, il faut amener le gobelin sur la plate-forme, actionner celle-ci pour l'amener en haut et le taper pour qu'il recule et marche sur la plaque. Ouf!

Voilà ce que Spy appelle un "piège à c...". Le but du jeu est d'obtenir des ronds. Mais il y a un problème: quand on marche sur un signe, il change de forme (croix ou rond) ainsi que tous les signes adjacents, sauf les diagonales.

DES BLEUS ET DES BOSS

Pour corser l'exploration, Light Crusader comporte des monstres en pagaille et des boss énormes. Ils sont très forts et la magie est bien utile pour en venir à bout.

Le voilà, il est beau, il est gros et c'est le dernier boss. Honteusement facile à battre.

Déguisé en gobelin (si, si!), le brave David est monté sur la tête de l'araignée pour mieux la frapper. En vérité, ça ne marche pas.

Ce démon est rapide et il utilise la magie. Combattez le feu par le feu.

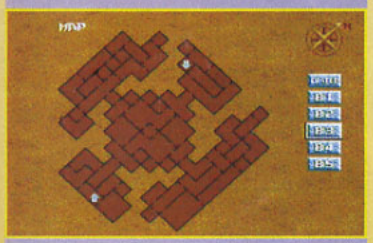
Devant ce scorpion géant, David reste de marbre.

Les points de sauvegarde sont magnifiques et judicieusement placés.

AU MENU, IL Y A...

Le système de menu est très ergonomique. On y accède en appuyant sur le bouton Start. Vous trouverez un écran pour la gestion de l'équipement, un autre pour l'armement et un dernier pour la magie. La carte, elle, est on ne peut plus explicite.

Avec le sextant, vous pourrez vous téléporter à volonté dans n'importe quel niveau du jeu, ce qui est fort pratique.



Accessible à tout moment, la carte est très lisible.

L'interface de gestion de l'équipement est entièrement graphique.

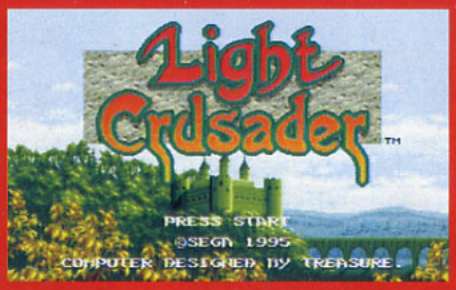
Voilà qui demande beaucoup d'adresse: il faut glisser le baril de poudre sur le tourniquet en mouvement pour l'amener près de la grille.

AVIS *oui, mais...*

SPY

Marc paraît complètement emballé par ce nouveau jeu de Treasure mais moi, je reste sceptique. En fait, Light Crusader se rapproche énormément dans son principe d'Equinox sur SNIN. Et si vous saviez ce que je pense d'Equinox... Mais bon, objectivement, la réalisation est superbe et la gestion de la 3D parfaitement mise en place. Reste les énigmes. Ces satanées énigmes à faire damner un prêtre. Vous déplacez cette grosse pierre tout en arrêtant le temps pour que la trappe ne se déclenche que quand vous êtes dessus alors qu'une tonne d'ennemis déboulent sur votre pauvre crâne. J'imagine très bien le gamin de dix ans devant son téléviseur en train de s'arracher les cheveux! Et les traductions... Franchement, dans le genre petit nègre ("Vous mort!", "Avez miel", et pourquoi pas César?), on a rarement fait pire. Mais je suis peut être un peu dur, les accros du pad et de tribulations intello apprécieront réellement (le temps d'un week-end...). Il faut aimer, il faut s'accrocher, ou il faut s'appeler Marc!

En plus des six niveaux, huit mondes de cauchemar vous emmèneront dans des sous-niveaux, comme ici au Japon.



ÉDITEUR: TREASURE
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

RÉFLEXION/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: APPROXIMATIF
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGADRE: PAR PILE

PRESENTATION 78%

L'intro est loin d'être fabuleuse, mais les menus sont discrets et efficaces.

GRAPHISMES 94%

C'est un jeu sur Megadrive? On en a rarement vu d'aussi beaux en 3D sur cette machine.

ANIMATION 88%

Excepté un scrolling saccadé en diagonale, elle est excellente. Certains sprites sont énormes.

MUSIQUE 80%

Si les mélodies collent parfois bien à l'ambiance, à d'autres moments elles sont crispantes.

BRUITAGES 82%

Les effets sonores sont crédibles mais ce n'est pas le point fort du jeu.

DUREE DE VIE 85%

Si vous êtes très fort, aucune énigme ne vous arrêtera, sinon vous allez en baver.

JOUABILITE 76%

Le maniement du personnage est approximatif et c'est parfois frustrant. Les menus et le système de magie sont excellents.

INTERET 92%

Un jeu de réflexion réalisé de main de maître avec juste ce qu'il faut d'action.

TOUS LES MANGAS SONT DANS KAMÉHA !

30F seulement

KAMÉHA NOUVELLE FORMULE :

160 pages de BD !

Tous les articles (Animation, Action, Manga News, Mondes) en couleurs !

Tous les mois en kiosque !

KAMEHA MAGAZINE **Kaméha**

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F

Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.
Veuillez trouver ci-joint mon règlement de _____ F à l'ordre des **Éditions Glénat** par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal ❑ Mandat

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Localité : .....
Pays : .....
Téléphone : .....
Date de naissance :___/___/___

Pour la Belgique :
11 numéros = 1995 FB.

Règlement à adresser à :**Éditions Soumillion** - Avenue Massenet, 28
1190 Bruxelles - GB N° 210 0405835-39

Pour tout savoir sur les Mangas

36 68 28 82 **36 69 69 96** **3615 KAMEHA**

2,23 F TTC/mn

REVIEW

BATMAN FOREVER

La Super Nintendo est l'une des premières consoles à recevoir la visite de Batman Forever. Déjà prometteuse, cette version sera améliorée sur les nouvelles 32 bits.

Mais dans quel monde vivons-nous? Dans un monde où un scientifique schizophrène a décidé de pomper l'énergie vitale des habitants de Gotham City, où une grosse légume du crime arrive à tromper la vigilance de la police. Et qui va se charger de rétablir l'ordre? C'est Bibi... Eh oui, il faudra vous y faire, la chauve-souris humaine se porte très bien sur nos consoles et n'est pas près d'en sortir. Le scénario de ce troisième épisode est particulièrement fidèle au film, car Acclaim a travaillé en étroite collaboration avec la Warner Bros. Vous serez chargé de stopper Riddler et Two Face, et ce grâce à un impressionnant arsenal, digne de celui de Butch dans "Pulp Fiction". En effet, vous avez à votre disposition deux armes standard (dont le fameux grappin) et deux armes optionnelles que vous sélectionnez avant chaque niveau. A travers les huit niveaux que comporte le jeu, vous pourrez évoluer seul (avec Batman ou avec Robin), ou à deux. Une autre option permet également de jouer l'un contre l'autre: Batman contre Robin, c'est historique! Fans de la Bat-série, vous n'êtes pas oublié: l'ambiance "gothmaniesque" des deux premiers épisodes est bien restituée. De plus, les graphismes ont été agrémentés de jeux de lumière impressionnants, et l'animation a reçu des soins tout particuliers, puisque l'équipe Acclaim/Probe a repris le système utilisé dans Mortal Kombat: des acteurs ont été filmés en mouvement, puis digitalisés. Chaque personnage dispose donc d'une palette de coups très étendue.

Le mode Entraînement: déchaînez-vous sur des hologrammes.

Le grappin vous permet de vous projeter à l'autre bout du tableau.

AVIS — oui!

PETER

Les premières parties de Batman Forever plongent le joueur dans un état d'énervement intense: il est quasiment impossible dans un premier temps d'effectuer les combinaisons de commandes afin d'obtenir les armes... Heureusement, avec du calme et de la patience, on arrive à pallier ce problème, et à trouver ce nouvel épisode réussi. L'environnement, tant graphique que sonore, rend bien l'ambiance sombre des films de Burton. On apprécie les réactions des ennemis face aux attaques des deux héros: ils n'attendent pas gentiment que vous leur mettiez la pâtée, mais peuvent esquiver vos coups et vous faire le coup de la planchette japonaise. En fin de compte, si le côté aventure manque de profondeur, Batman 3 reste un bon jeu d'action.

UNE MULTITUDE DE BONUS

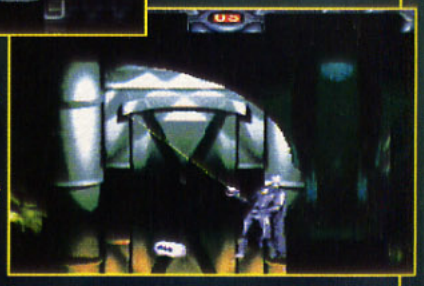
Si le jeu en lui-même est d'une difficulté relativement élevée, vous pourrez néanmoins rassembler un nombre incalculable de bonus. Certains vous sont naturellement offerts. D'autres, invisibles, doivent être décrochés à l'aide d'habiles lancers de grappin (derrière les colonnes du premier plan, sur les néons...). Vous pourrez obtenir énergie, vies et nouvelles armes.

Cette capsule vous redonnera un peu d'énergie. C'est pas bath, man?

The Riddler vous envoie ses énigmes sous forme de point d'interrogation.

Un petit coup de pied dans le mur et vous obtiendrez ce disque: une vie supplémentaire!

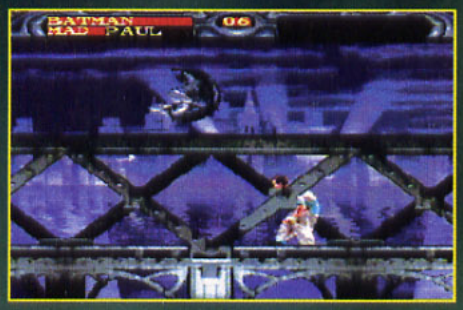
Le bonus Extra-Life: indispensable pour battre The Riddler et Two Face.



La capsule marquée d'un signe de Batman vous redonne la totalité de votre énergie.

MOTION CAPTURE: LA MARQUE DE MORTAL KOMBAT

Après avoir fait des merveilles dans Mortal Kombat, la technique de la Motion Capture a été réutilisée pour les personnages de Batman. Il s'agit de filmer les acteurs en train d'effectuer tels mouvements (coups de pied, de poing, sauts...). Les programmeurs choisissent alors certaines images d'un mouvement (une 16 bits ne pourrait pas supporter le mode 24 images/s) et les intègrent dans le jeu. D'où l'animation, réaliste et fluide, de Batman Forever.

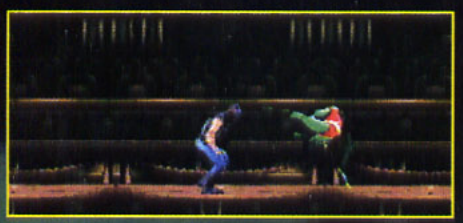


Batman se lance en roulé-boulé dans les airs.

Un coup de pied retourné du plus bel effet.

Une commande particulière vous permet de planer...

... une autre de vous protéger: Robin utilise alors son arc électrique et Batman sa cape.



N'oubliez pas que le jeune Robin est au départ un acrobate. Ici, il lève sa jambe si haut qu'on croirait presque qu'il va rater la tête de son adversaire! Rassurez-vous, il ne la ratera pas...

L'affrontement avec The Riddler: épique!

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Fidèle au film actuellement sur les écrans, Batman Forever est particulièrement intéressant en mode 2 joueurs, qu'il mette Batman et Robin en concurrence (Competitive Mode) ou en partenariat (Cooperative Mode). Comme le jeu est difficile, c'est bien plus cool de jouer à deux pour blaster les hordes d'ennemis très bien animés. Cette relative facilité à deux n'est pas à dédaigner car non seulement les deux héros se battent sans arrêt, mais ils résolvent également des énigmes et disposent d'un arsenal d'armes pour les moments les plus chauds. Mais, car il y a un "mais", la gestion du panel impressionnant de coups n'est pas à la portée de tout le monde, ni la précision nécessaire pour traverser certains passages... Pour tout dire, ce jeu s'est révélé trop complexe à mon goût, mais les Batmaniacs fous de beat'em all y trouveront certainement leur compte.

THE RIDDLER ET TWO FACE

Le but du jeu est bien sûr d'affronter les deux affreux susnommés. The Riddler, alias Edward Nigma (fantastiquement interprété au cinéma par Jim Carrey), est un ancien scientifique des entreprises Wayne. Ses projets soulevant certains problèmes d'éthique, il a été remercié par son patron. Par esprit de vengeance, il s'associe avec Two Face, vieil ennemi de Batman, pour semer la terreur dans Gotham City.

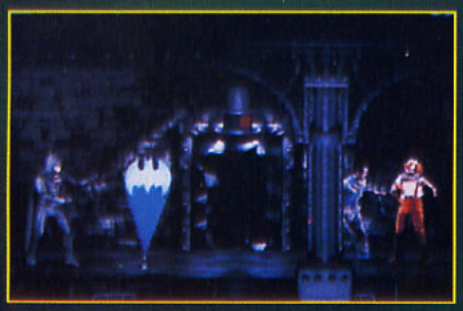
Two Face (Tommy Lee Jones) et The Riddler (Jim Carrey).

Un petit coup de pied dans le coffre libérera une capsule d'énergie. Ça fait du bien par où que ça passe...

LES ARMES ET OPTIONS

L'un des éléments essentiels de Batman Forever est le nombre important d'armes disponibles. A chaque début de niveau, le Batcomputer vous permet de sélectionner deux armes optionnelles: un bouclier, un pistolet rempli d'acide... Seul problème: les combinaisons de commandes pour ces armes sont très difficiles à réaliser. En tout, chaque héros dispose de huit armes optionnelles. Autant vous le dire tout de suite: finir le jeu sans utiliser d'armes relève de l'exploit. Donc, profitez-en sans compter, même si vous êtes un as du pad. Voici quelques exemples.

L'écran de sélection des armes vous indique leurs caractéristiques.



Batman lance un faisceau/bouclier.

Un fumigène permet de bluffer les ennemis.

ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: BONUS

PRESENTATION 80%
Batman et Robin courent en contre-jour. Vous choisissez vos armes avant chaque niveau.

GRAPHISMES 85%
Bien que parfois simples, les décors bénéficient d'éclairages soignés: ambiance Batman!

ANIMATION 88%
Des acteurs ont été filmés et digitalisés, avec pour résultat des animations réalistes.

MUSIQUE 78%
Elle supporte bien l'ambiance sombre du jeu.

BRUITAGES 83%
Ils sont réussis techniquement, mais sans plus.

DUREE DE VIE 93%
Batman est un jeu assez difficile et venir à bout des 8 niveaux n'est pas une mince affaire.

JOUABILITE 80%
Une fois les commandes des armes maîtrisées, les personnages se manient sans problème.

INTERET 90%
Grâce à la diversité de ses coups, Batman décroche le 90%. Mais on aurait aimé que l'aspect aventure soit plus développé.

RAYMAN

A mon avis, vous savez déjà tout de Rayman! Ce très beau jeu de plates-formes devait sortir sur Jaguar avant d'enrichir la ludothèque de la Playstation. Ce fut l'inverse... Quoi qu'il en soit, le voici...

Le boss du monde musical est un saxophone.

Reconnaissons que la Jaguar nous en impose, avec des graphismes splendides aux milliers de couleurs... Et puis, la 64 bits d'Atari offre si peu de jeux de plates-formes: Rayman va combler de nombreux joueurs. La route de ce héros, qui semble sorti d'un dessin animé, est en effet très longue avant qu'il ne parvienne à délivrer les Electoons enlevés par Mr Dark. Six mondes gigantesques, soit soixante-huit niveaux, attendent Rayman (dont sept niveaux de toute beauté, spécifiques à la Jaguar). La forêt, le ciel chromatique (et musical), les montagnes bleues (...) composent ce conte de fées. C'est d'ailleurs une fée qui lui enseigne de nouveaux pouvoirs pour mieux explorer les niveaux. Rayman apprend ainsi à lancer le poing, à courir, à s'agripper, à voleter, ce qui enrichit peu à peu sa gamme d'actions de base. L'apprentissage de ces nouvelles actions se fait en douceur et, fort de cette évolution, Rayman peut retourner dans des niveaux déjà parcourus pour délivrer des Electoons jusque-là inaccessibles. Un beau jeu de plates-formes dont la Jaguar peut être assez fière.

Délivrez les Electoons enfermés dans des cages.

Le Power rouge ajoute deux points de vie à Rayman!

IL PEUT LE FAIRE!

Si, à la base, Rayman ne peut que sauter et ramper, notre super-héros apprend régulièrement à effectuer de nouvelles actions. La première est l'art de la baston, indispensable dans ce monde cruel, puis ce sera le pouvoir de s'agripper au rebord des plates-formes, etc.

Il rampe sous les notes acérées.

Il court cheveux au vent.

Il fait l'hélicoptère grâce à sa perruque.

AVIS — oui!

ELVIRA

Décidément, Rayman me plaît: on se creuse la tête pour dénicher les cages d'Electoons, le panel d'actions s'enrichit au cours du jeu, l'aspect conte de fées est adorable, le jeu est beau, la musique très sympa... Bon, ça me plaît, quoi! Mais un doute plane dans mon esprit: la Jaguar n'est-elle pas l'unique console 64 bits actuelle? Si, hein? Et la Playstation n'en a que 32... La Jaguar devrait donc proposer au moins un aussi beau jeu que sur Playstation. Et pourtant, la géniale glissade sur les portées de notes a disparu, ainsi que le Rayman lilliputien. Et ce ne sont que quelques exemples... Un paradoxe sur lequel je vous laisse ruminer...

UBI SOFT/LUDI
PRIX: F
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**82%**
Des vignettes fixes avec un texte qui défile. Simple mais instructif!	
GRAPHISMES	**92%**
Aussi beaux que sur Playstation (mais moins de scrollings différentiels et aucun effet spécial).	
ANIMATION	**85%**
J'espère que la version testée a évolué depuis car les ralentissements sont assez nombreux.	
MUSIQUE	**88%**
Un son bien rendu pour des thèmes musicaux impressionnants.	
BRUITAGES	**85%**
Une soixantaine de bruitages (soit trois fois moins que sur Playstation) bien rendus.	
DUREE DE VIE	**92%**
68 niveaux et de nombreux retours en arrière pour de nouvelles découvertes.	
JOUABILITE	**95%**
Pas de doute, il obéit au doigt et à l'œil.	
INTERET	**93%**
Un splendide jeu de plates-formes pour la Jaguar. Dommage qu'il soit moins complet que sur 32 bits.	

VAM

TOUJOURS LES MÊMES!

On retrouve les sempiternels ennemis de Belmont, dignes de films d'épouvante. Les yeux et les têtes volantes sont particulièrement éprouvants. Surtout, ne foncez pas!

Si ce n'est lui, Simon Belmont le tueur de vampires, ce sera donc son descendant, Richter Belmont, qui luttera cette année contre Dracula. Tous les cent ans l'histoire se répète et, bizarrement, c'est tous les deux ans environ qu'un nouveau Castlevania sort! Avec une cadence pareille, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous...

Ce n'est pas difficile de vous décrire ce nouveau Castlevania sur Super NES. Tout d'abord parce que, côté nouveautés, il n'y a rien à signaler: le héros est muni d'un fouet qu'il fait claquer uniquement devant lui (par comparaison, on peut rappeler que, dans Castlevania 4 sur Super Nintendo, le fouet s'utilisait dans plusieurs directions...). Outre cette arme de base, Belmont récupère toujours des options d'armes et leurs munitions sous forme de petits cœurs en fouettant certains objets sur le parcours. Ainsi la hache, le boomerang, les couteaux, la pluie, le ralentisseur de temps servent-ils tour à tour de sous-armes très pratiques. Belmont peut aussi concentrer leur puissance pour lancer une super-attaque, qui coûte plus cher en munitions. Tout cela, vous l'avez déjà vu dans les précédents Castlevania et, surtout, dans Dracula X sorti sur NEC: pas étonnant, car Vampire's Kiss lui ressemble énormément. On retrouve les mêmes ennemis, squelettes, corbeaux, chauves-souris, dragons, armures, yeux volants... dans les mêmes décors dotés d'un scrolling différentiel et de quelques déformations. Une dizaine de niveaux s'offrent aux fans de cette saga d'horreur – même si l'horreur, cette fois-ci, tient plutôt d'une lenteur crispante, d'une jouabilité hasardeuse... et d'un intérêt limité.

Restez à distance des têtes de dragon pour éviter leur langue de feu.

De jolis monstres sortent de la boue. Ils ne sont pas bien méchants.

Ce soldat violet envoie bouler Belmont avec sa lance. L'idéal est de lui balancer quelques haches par-dessous ou d'utiliser le boomerang.

Les chauves-souris lâchent des singes par dizaines. Le mieux est de les abattre quand ils sont encore en l'air tous les deux.

Le boss du niveau 6 est une tête de mort qui lance ses yeux de feu.

Le gigot, souvent caché dans des pierres ou murs avant que vous ne rencontriez les boss, reconstitue une bonne partie de la vie.

AVIS non!

ELVIRA

Je sais que je risque de m'attirer la haine de tous les fans de Castlevania mais, décidément, en mon âme et conscience de joueuse, je trouve ce nouvel épisode sur SNES très médiocre. On cherche en vain des changements ou des améliorations... (Si encore la réalisation était bonne, ce ne serait pas un drame, mais...) On cherche alors les ressemblances avec Castlevania 4 sur SNIN, qui n'était pas mal du tout, et l'on s'aperçoit alors que tous les points positifs de cet épisode ont disparu: pas de fouet qui s'allonge et pas de possibilité de le manier dans toutes les directions, des ralentissements de la mort alors que le perso se traîne déjà un max, une action linéaire comme un désert sans rien qui vienne réveiller le joueur (qui arrive péniblement à progresser en refaisant dix fois le même niveau), sans omettre la jouabilité douteuse avec des sauts qui n'ont rien de précis... Ce "baiser du vampire", qui ressemble énormément au Dracula X sur NEC en beaucoup moins bien, n'a rien pour lui sinon le don de mettre les nerfs en pelote. Un jeu à l'arrière-goût de dépassé.

Castlevania Vampire's Kiss

AS-TU DU CŒUR?

Ce sont les petits cœurs récoltés dans les chandeliers qui représentent vos munitions. Les coups spéciaux déciment tout à l'écran mais coûtent plus ou moins de cœurs selon l'arme en votre possession.

La hache.

Le boomerang.

Ce ralentisseur de temps vous rend invincible.

Les couteaux.

AVIS oui, mais...

A.H.L.

Ce mois-ci, j'ai vu arriver les nouveaux épisodes de deux de mes séries préférées: Shinobi et Castlevania. C'est Noël au mois d'août! Toutefois, si le nouveau Shinobi est superbe, on ne peut pas en dire autant de Vampire's Kiss. Il n'y a strictement aucune innovation dans ce jeu et on ne retrouve même pas certaines des possibilités présentes dans les précédentes versions, comme celle de frapper dans toutes les directions. De plus, on est souvent gêné par des ralentissements, surtout lors des combats contre les boss. La seule amélioration de cette version concerne les graphismes des décors... Vampire's Kiss est indiscutablement le moins bon épisode de cette fabuleuse série, mais c'est malgré tout un jeu sympa.

Trois options sont lisibles à l'écran: l'invincibilité aux pieds de Belmont, la potion magique et le ralentisseur.

ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: LUDI
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: FLOU
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 75%
La même histoire, qui se répète de génération en génération, sans progrès graphique...

GRAPHISMES 80%
Ça regorge de scrollings différentiels du plus bel effet, mais les couleurs sont laides...

ANIMATION 70%
Les ennemis s'en sortent mieux que le héros, lent et aux articulations raides.

MUSIQUE 75%
Elle ressemble à tant d'autres musiques que je ne saurais la qualifier. Disons "de base".

BRUITAGES 75%
Claquement du fouet et quelques cris de guerre lors des sorts spéciaux. Le tout servi tiède.

DUREE DE VIE 80%
Malgré les Continues infinis et les mots de passe, l'acharnement du par cœur est de rigueur.

JOUABILITE 65%
Sauts imprécis, collision de sprites douteuse, ça fait beaucoup... D'autant plus que c'est lent.

INTERET 67%
Un Castlevania médiocre et décevant, de facture très simple et à la jouabilité pénible.

EARTH

Pour les amateurs de Role Playing Game, jeu de rôles rime souvent avec heroic-fantasy. Eh bien, il est temps d'évoluer les gars, car EarthBound va vous entraîner dans une aventure contemporaine mêlant science-fiction et humour.

Ness, jeune garçon d'une dizaine d'années, est réveillé une nuit par un bruit étrange: une météorite s'est écrasée à peu de distance de sa ville. Ness se rend sur les lieux et apprend de Buzz, une créature du futur venue spécialement le rencontrer, que le crash de cette météorite sonne le début des offensives menées par Giygas. Celui-ci est un démon qui détruira l'univers à moins que la légende du futur se vérifie: quatre enfants combattront Giygas et ses armées de monstres et les vaincront! Ness fait partie du groupe. C'est le début d'une très longue aventure qui vous mènera dans une trentaine de lieux différents (des villes, le désert, le Tibet, l'Egypte, une plage...). Dans chaque endroit, Ness discute avec les habitants – une condition indispensable à ce genre de jeu pour progresser –, achète de la nourriture et de quoi s'équiper dans les magasins et combat les monstres de Giygas, qui sèment la terreur quand ils n'ont pas contaminé les humains en faisant d'eux des zombies! Au fur et à mesure des combats, Ness acquiert des points d'expérience (XP) qui lui permettent d'accroître ses points de vie (HP) et ses points de Psy (PP). Cest aussi l'occasion d'obtenir des pouvoirs magiques d'attaque et de défense. Après quelques heures de jeu et de combats très bien pensés, Ness délivre Paula (dotée de forts pouvoirs psychiques), qui l'accompagne désormais dans son épopée. Puis ce sera à Jeff le mécano de les rejoindre, suivi bien plus tard par Poo, un prince mystérieux. Les pouvoirs des uns et des autres se complètent à merveille et c'est un vrai plaisir de gérer les combats de l'équipe. Même l'Autofight est intelligent! Encore mieux: si l'équipe est plus forte que le monstre en lice, elle gagne automatiquement la bataille sans combat! EarthBound est un jeu très riche qui entraîne le joueur dans un tourbillon d'énigmes et d'aventures vécues par des enfants. Une pointe de moralisme et beaucoup d'humour complètent ce tableau.

L'équipe se téléporte de Dalaam, au Tibet, avec un nouveau pouvoir spécial.

PASSAGE OBLIGATOIRE

Vous allez vite apprendre à situer les lieux vitaux de votre aventure. Pour se repérer, Ness a toujours un plan de la ville sur lui: c'est ainsi qu'il chemine, intelligemment...

A l'hôtel, Ness en profitera pour régénérer ses points de vie et de magie, mais aussi pour téléphoner.

Prenez connaissance des "Hint" (aides de jeu), ils vous procureront des indices indispensables.

Au drugstore, Ness tirera de l'argent et procédera à des achats.

A l'hôpital, il soignera les maladies et ressuscitera ses partenaires.

Les Runaway Five: un groupe minable qui vous entraîne dans des galères pour payer leurs dettes.

Le marché de Scaraba et ses nombreux étals.

AVIS — oui!

ELVIRA

Voilà plusieurs jours que je suis scotchée à mon écran, les yeux rivés sur Ness, Paula et Jeff, et très impatiente de rencontrer le quatrième membre de l'équipe, nommé Poo... Il faut dire qu'une fois qu'on a commencé à jouer, impossible de s'arrêter tant l'aventure est riche et bien conçue. On n'a de cesse de découvrir l'endroit suivant pour parfaire son équipement dans le magasin du lieu, discuter avec tous les habitants, combattre, progresser... mais aussi voyager dans un sous-marin, se téléporter partout où on est déjà allé et... s'éclater! Car le jeu fourmille de détails amusants (parfois délirants) qui accrochent encore plus le joueur. D'ailleurs, je l'ai acheté, ça veut tout dire!

LA SOLUCE COMPLÈTE!

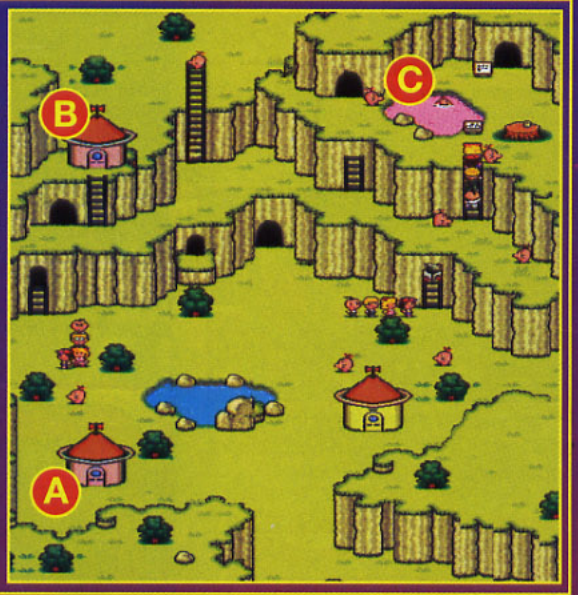
En achetant EarthBound, vous vous retrouvez avec un gros carton dans la main: tout ça pour le grand livre joint à la cartouche. Le booklet mérite cet honneur tant il est bien conçu avec toutes les cartes en couleurs des différents lieux, les emplacements des endroits où aller avec de petits textes explicatifs, la liste des produits en vente dans les magasins... Aucune question ne restera sans réponse si vous êtes bloqué. Connaître l'anglais est hélas indispensable.

BOUND

La carte du lieu permet de se repérer rapidement.

LE VILLAGE DE SATURN VALLEY

Les Saturniens sont vraiment très cool! Dans le petit village des extra-terrestres, la nuit d'hôtel est gratuite, le bain de lave régénère et soigne tous les maux, on y trouve des produits rares et miraculeux et les téléphones ont un super-design.



A *"Hotel" et téléphone.*

B *Guichet automatique, marchands et téléphone.*

C *Bains régénérants.*

Sur fond d'écran déformé façon années 70, vous gérez les combats avec vos objets et vos sorts de magie.

Quand vous téléphonez à votre papa, cela tient lieu de sauvegarde. Mais Ness doit aussi appeler sa maman, sinon il sera malheureux et pensera à elle au lieu de se battre.

AVIS — bound!

SPY

On a l'impression que c'est un jeu pour gamins avec ses graphismes nunuche et ses personnages hauts comme trois pommes... un jeu de rôles pour s'initier au genre avec papa. Eh bien, passé les premières minutes de jeu, on change d'avis. Les dialogues et les rencontres témoignent d'un goût prononcé pour l'absurde (un coup de Simpsons par-ci, de Monthy Python par-là), et, avec une connaissance de l'anglais raisonnable, on explose de rire devant les non-sens volontaires... Certains trouveront ce comique un peu limite (essayez de parler à Buuurp, ou de boire le thé offert à Tenda!), mais on pardonne volontiers, car le tout est très bien pensé: vos personnages évoluent rapidement, la prise en main est rapide, et l'on est rarement bloqué à condition d'avoir les notions d'anglais requises. L'investissement est rentable (le jeu vous retiendra au minimum trente heures), et quand vous commencez, impossible de savoir quand ça finit: "This game doesn't sucks!" comme ne dirait pas l'autre.

ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: 3 SAUVEGARDES

PRESENTATION — 92%
Petit aperçu des différents lieux du jeu et, surtout, un génial booklet de la soluce intégrale.

GRAPHISMES — 83%
Plutôt naïfs, ils conviennent tout à fait au jeu et les décors sont assez variés. Des fonds d'écran très psyché dans les phases de combat!

ANIMATION — 80%
Les persos bougent bien. Quelques ralentissements se font sentir quand ils sont nombreux.

MUSIQUE — 87%
La bande-son est variée et en parfait accord avec les actions.

BRUITAGES — 86%
Certains sont délirants, d'autres très basiques.

DUREE DE VIE — 95%
Cette aventure offre des dizaines d'heures de jeu passionnantes.

JOUABILITE — 95%
L'équipe se forme petit à petit et on assimile bien tous les pouvoirs gagnés.

INTERET — 92%
Un excellent RPG, très détaillé, aux dialogues complets et souvent amusants (mais en anglais!).

PINBALL FANTASIES

Elle tourne, elle tourne, la roue de la Fortune! Si vous voulez retrouver les frissons du jeu télévisé (le million, le million !), alors ce flipper est fait pour vous.

Voici une photo d'écran de jeu: remarquez la bande noire qui cache habilement le flipper en haut.

Les flippers de Pinball Fantasies disposent de rampes et souvent d'un troisième flip situé à mi-hauteur.

Après avoir roulé sa bille sur Super Nintendo, Pinball Fantasies déboule sur Jaguar. Aller dans un bar pour faire une partie de flipper, c'est démodé! Sur console, on peut jouer à quatre flippers différents sans bouger de chez soi.
Est-ce vraiment indiqué de faire une simulation de flipper sur console? Dès les premières secondes, les limites d'un tel jeu sautent aux yeux. Le plateau d'un flipper vu de dessus fait à peu près trois écrans de jeu en hauteur, ce qui oblige le programme à effectuer un scrolling pour suivre le parcours de la bille. Quand celle-ci se trouve en bas du plateau de jeu (près des flips), on ne voit pas la partie supérieure du plateau. Difficile de viser dans ces conditions. Heureusement, Pinball Fantasies a résolu ce problème en permettant au joueur de regarder n'importe quelle partie du plateau durant la pause. Ça casse le rythme, mais on sait où on tire. En plus, des flèches indiquent la direction des cibles et des rampes. Contrairement à d'autres simulations de flipper qui n'hésitent pas à faire l'amalgame avec les jeux vidéo (Sonic Pinball), Pinball Fantasies joue la carte du classique. Pas de sprites à détruire, pas de Warp Zone, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y ait rien à faire, au contraire: les quatre flippers sont truffés de bonus, de rampes, d'options multibilles, de jackpots, d'extra-billes etc. Pour faire des scores élevés, il faut garder la bille suffisamment longtemps en jeu afin de déclencher les bonus les plus intéressants et d'actionner ainsi d'autres options. Les parties gratuites ont disparu au profit de billes supplémentaires (logique) et il est possible de secouer le flipper, au risque de le faire tilter. Bon, on ne peut pas encore exploser le flipper et mettre un coup de boule au patron du bar, mais qui sait? Un jour peut-être...

AVIS — oui!

MARC

Ceux qui ne ratent jamais une occasion de faire une petite partie de flipper vont trouver chaussure à leur pied. Les autres feraient mieux de chercher autre chose. On pourrait reprocher à Pinball Fantasies de rester trop classique et de ne pas profiter des avantages qu'offre une console (comme Dragon's Fury sur MD). Personnellement, j'approuve ce choix: les vrais flippers sont suffisamment intéressants quand ils sont bien conçus, et c'est le cas des quatre flippers de cette cartouche. Sauf peut-être Speed Devil, le seul à m'avoir un peu laissé sur ma faim. L'inertie de la bille est correcte et on peut aisément faire des fourchettes. Malgré de petits défauts, Pinball Fantasies est une simulation de flipper honorable.

pinball fantasies

21TH CENTURY ENT./US GOLD
PRIX: D
1-4 JOUEURS/FLIPPER

PRESENTATION	**70%**
Avant chaque partie, un scrolling dévoile la totalité du plateau de jeu.	
GRAPHISMES	**85%**
Les quatre flippers proposés sont très colorés et fourmillent de détails.	
ANIMATION	**78%**
Le scrolling est honnête, mais les mouvements de la bille manquent un peu de punch.	
MUSIQUE	**82%**
Une bonne ambiance musicale, toujours adaptée aux différents flippers.	
BRUITAGES	**77%**
Les effets sonores ne sont pas assez réalistes. Ils ne "pètent" pas suffisamment.	
DUREE DE VIE	**80%**
Les fans de flippers vont rentabiliser cette cartouche. Les autres se lasseront sûrement.	
JOUABILITE	**81%**
Les trajectoires de la bille sont assez réalistes. La bande en haut de l'écran est gênante.	
INTERET	**80%**
Avec Pinball Fantasies, la Jaguar se dote d'une bonne simulation de flipper.	

CONSOLES+

TOUT POUR TA PASSION

36.68.00.64 ✦ DE TIPS

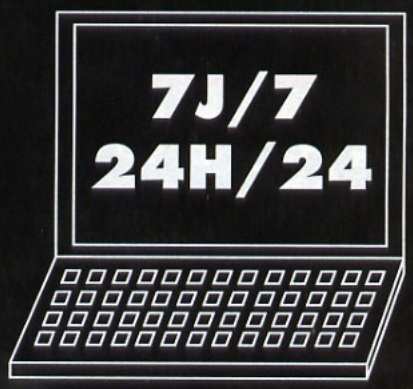
Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies, des armes, de l'énergie, tu craques?

Appelle nous, nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin!!!

36 15 TC PLUS

Découvre en allumant ton minitel, toutes les rubriques que nous avons pour toi :

- Hot Line, retrouve Switch le mercredi et le vendredi de 14 h à 18 h et dialogue en direct avec lui
- Dialogue en direct et échange des astuces
- Consulte tous les tips sur un max de jeux
- Pour vendre ou échanger des jeux, va sur les PA
- Gagne des tonnes de cadeaux



36.15 : 136 : 1,29 F TTC/mn - T44 : 2,23 F TTC/mn

36.68.05.20 ✦ DE JEUX

Prêt à affronter les questions de la rédaction? Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux: des Consoles, des Cartouches, des Mangas... Le code "CONSOLES+" est le code 32

36.68 : 2,23 F TTC/mn

DONKEY KONG LAND

Le couple de singes le plus célèbre de la planète est de retour. Donkey et Diddy, avant de repartir faire un tour sur Super Nintendo, s'offent une petite halte sur Game Boy.

Cranky Kong, l'oncle de Donkey, n'en revient toujours pas. Comment se fait-il que son neveu Donkey et son jeune ami Diddy aient remporté autant de succès auprès des jeunes dans leur première aventure? Est-ce à cause de sa musique rythmée, est-ce grâce à ses graphismes superbes? Le tonton n'en est pas certain et, jaloux de la gloire de nos jeunes héros, désireux de leur mettre des bâtons dans les roues, il contacte King K. Rool afin qu'il lance de nouveaux ennemis aux trousses de Donkey et de Diddy. Nos deux compères vont encore devoir mettre la main à la pâte s'ils veulent à nouveau s'en sortir sans égratignures. Voilà pour le scénario du jeu. Côté graphismes, Donkey Kong Land reprend la technique utilisée pour Donkey Kong Country: des images ont été réalisées sur de grosses stations de travail, genre Silicon Graphics, puis ensuite converties sur Game Boy. Bien évidemment, les sprites obtenus ne sont pas aussi parlants que les originaux mais, sur une Game Boy, le rendu est tout de même surprenant de réalisme. Par ailleurs, la musique n'a pas été négligée: identique à celle de la version Super Nintendo, elle rythme bellement le jeu. Les bruitages sont très nombreux et également bien réalisés. Amateurs de singes en tout genre, Donkey Kong Land est LE jeu qu'il vous faut.

MEGA HIT

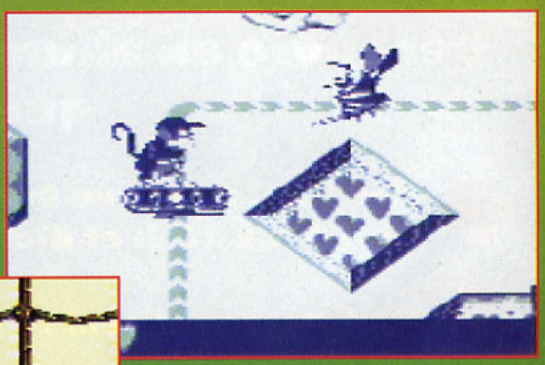
NOS AMIS LES ANIMAUX

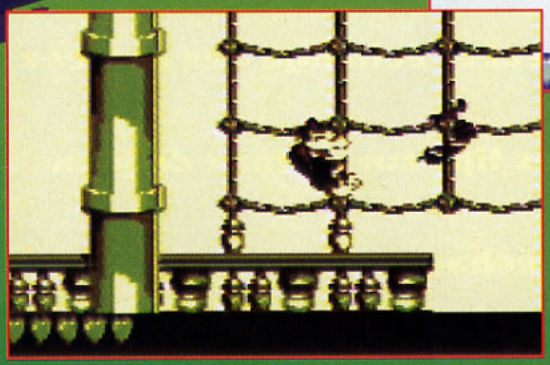
Tout comme dans Donkey Kong Country, Donkey et Diddy peuvent monter sur différents animaux afin de progresser plus facilement dans les niveaux.

Sur l'autruche, le personnage que vous dirigez sera capable d'atteindre des plates-formes situées en hauteur.

Avec la puissance du rhinocéros, aucun ennemi ne vous résistera. Attention lorsque vous sautez: le poids de l'animal ajouté au vôtre constitue un handicap.

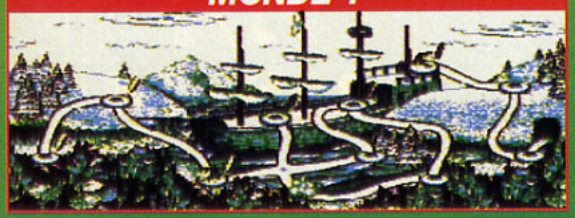
Petit clin d'œil au prochain Mario (Yoshi's Island), avec certains des tableaux du troisième monde.



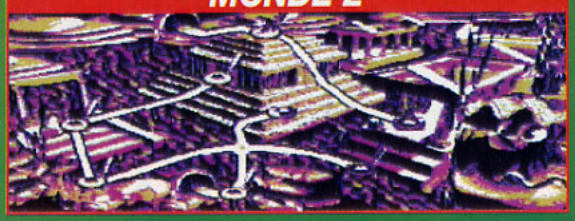


Sur le navire, qui est le lieu principal du premier monde, les ennemis les plus dérangeants sont certainement ces serpents qui glissent le long des cordages.

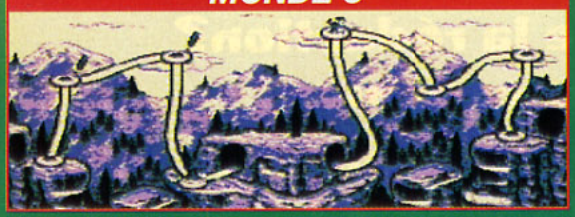
MONDE 1



MONDE 2



MONDE 3

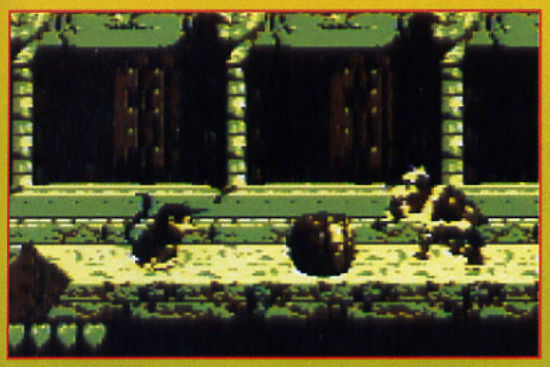


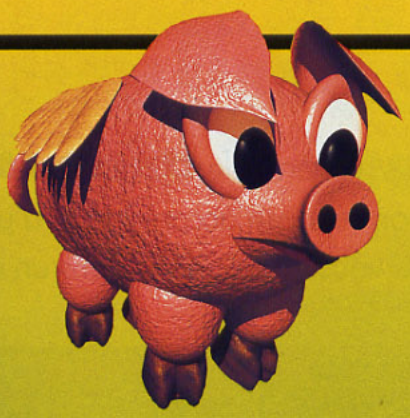
AVIS

oui!

NIIICO

Incontestablement, Donkey Kong Land est l'un des meilleurs jeux sur Game Boy. Ses graphismes détaillés, travaillés sur Silicon Graphics, y sont pour beaucoup. Jamais encore cette console n'avait accueilli si belle cartouche. Ceux qui, faute de posséder une Super Nintendo, n'avaient pu profiter de Donkey Kong Country vont se régaler. On retrouve le même genre de tableau et les mêmes mélodies. La difficulté du jeu augmente avec les différents tableaux. Cependant, dans certains niveaux, la maniabilité du personnage est si crispante que l'on a envie de fracasser la console sur sa TV. Enervant! Pourtant, les plus assidus d'entre vous finiront le jeu en quelques heures. Les autres, comme moi, prendront tout leur temps pour le terminer... Plus c'est long, plus c'est bon, non?

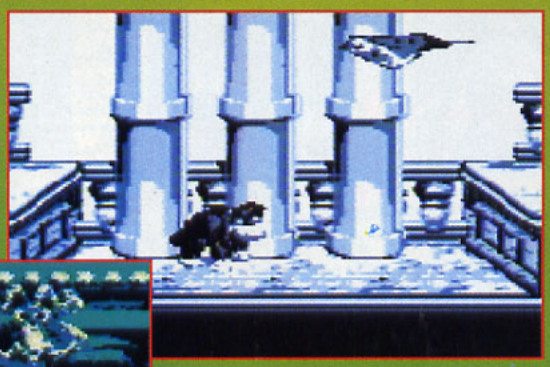




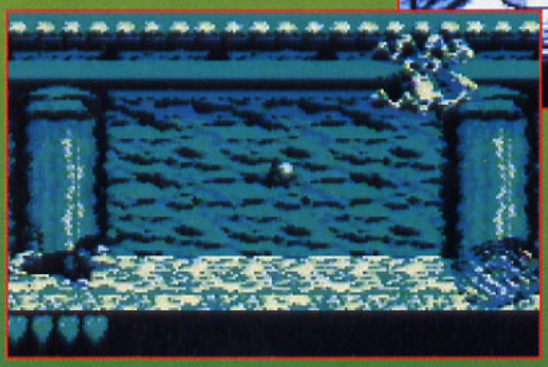
Dans le temple de la jungle, usez des tonneaux pour ouvrir les passages secrets, mais aussi pour évincer les crocodiles.

À CHAQUE MONDE SON BOSS

Comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, à la fin de chacun des mondes, un boss vous attend. Il vous suffira d'étudier son mode de déplacement avant de lui porter une attaque fatale.



Le premier boss est une raie volante (ça existe, ça?). Quelques coups sur la tête suffiront pour la réduire à néant.



La fin du deuxième monde vous opposera à un coquillage géant. Pour en finir avec lui, placez-vous près du rocher afin de lui renvoyer les perles qu'il vous lance.

AVIS *oui!*

SWITCH

Je crois que tous les possesseurs de Game Boy vont être ravis. La version GB des aventures de nos deux célèbres singes est très similaire à la version Super Nintendo. On a du mal à croire que l'on est sur GB quand on voit la finese des graphismes, la rapidité et la fluidité de l'animation, l'étendue des niveaux, le nombre de passages secrets. Oui, quand on voit tout ça, on se dit que c'est un véritable exploit de la part de Rare. On pouvait avoir quelques appréhensions, se dire que la Game Boy n'allait pas être à la hauteur, que le jeu allait être bien court: il n'en est rien, et d'ailleurs, j'y retourne.

Les niveaux du dernier monde, celui de la ville, vous donneront le plus de fil à retordre.

ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: C

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: SAUVEGARDES

PRESENTATION 80%

Un écran-titre bien réalisé, et une démo de quelques niveaux. On s'attendait à mieux.

GRAPHISMES 92%

Avec Donkey Kong Land, la Game Boy se dote de l'un de ses plus beaux jeux.

ANIMATION 90%

Pas de ralentissement à signaler. Les animations sont réussies et les mouvements réalistes.

MUSIQUE 88%

On retrouve les principaux thèmes de Donkey Kong Country. Musique rythmée et entraînante.

BRUITAGES 88%

Aussi bien réalisés que la musique, les bruitages sont très nombreux.

DUREE DE VIE 75%

En une demi-heure, on a déjà fait 20% du jeu! Les pros du pad termineront ce jeu assez vite!

JOUABILITE 78%

Moins maniable que sur SNIN, Donkey Kong Land demande un temps d'apprentissage.

INTERET 92%

Donkey Kong Land est un des plus beaux jeux de plates-formes sur Game Boy. Un grand hit!

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT...

Si vous avez manqué des numéros de **CONSOLES +**, renvoyez-nous le coupon réponse accompagné d'un chèque, nous serons heureux de vous les expédier dans un délai de 5 semaines.

N° HS

N° 1

N° 2

N° 3

N° 4

N° 5

N° 6

N° 7

N° 8

N° 9

N° 10

N° 11

N° 12

N° 13

N° 14

N° 15

N° 16

N° 17

N° 18

N° 19

N° 20

N° 21

N° 22

N° 23

N° 24

N° 25

N° 26

N° 27

N° 28

N° 29

N° 30

N° 31

N° 32

N° 33

N° 34

N° 35

N° 36

N° 37

N° 38

N° 39

N° 40

N° 41

N° 45

N° 42

N° 43

N° 44

À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :

N° ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐

N° ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐

Je vous adresse la somme de 39F* x ..... = ...F (* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ de ..... F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine

CONSOLES+

anciens numéros

VIRTUAL BOY : VIRTUELLEMENT VÔTRE

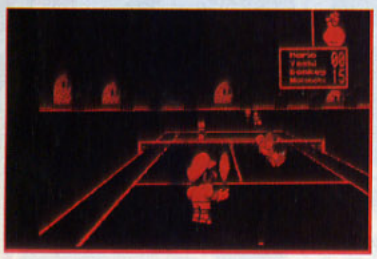
La Virtual Boy telle qu'en elle-même.

On attendait une console 64 bits, elle n'en a que 32... On pensait voir des couleurs nombreuses, elle n'en a que deux. On s'imaginait la transporter tranquillement, on ne le peut pas: la Virtual Boy est une console qui doit être positionnée à hauteur du visage, sur une surface plane et dure. Dur!

La Virtual Boy se présente comme un périscope: une sorte de masque, quasiment identique à celui utilisé pour la plongée, reposant sur un bipied. Deux écrans LED, un pour chaque œil, proposent des graphismes bichromatiques: en rouge et en noir. Deux boutons, sur le dessus du casque, permettent de régler la distance entre les deux écrans (l'écartement des yeux varie en fonction des individus) et la profondeur de champ. Sous le casque, on trouve une prise de connexion pour pouvoir brancher une seconde Virtual Boy. C'est aussi en-dessous du casque que l'on règle le volume du son, que l'on branche la manette et où l'on peut connecter des écouteurs. Enfin, les cartouches de jeu, au format plus large mais tout aussi fines que celles de la Game Boy, s'insèrent sur la face arrière de la console.

Et Dieu créa les doigts...

La manette n'est pas sans rappeler celle de la Playstation: deux poignées (une pour chaque main) et deux croix de direction placées sous les pouces. Deux boutons, "Select" et "Start", peuvent également être actionnés par le pouce de la main gauche. Le pouce droit ne chôme pas pour autant: les boutons "A" et "B" (tels ceux de la Game Boy) sont à portée du doigt. Les index de chaque main actionnent quant à eux les boutons "L" et "R", placés en dessous des deux manettes.


Mario's Tennis: effet de profondeur garanti.

Réalité virtuelle? Non monsieur, effet de profondeur!

Coté graphismes, les amateurs de couleurs abondantes vont être déçus: la Virtual Boy n'offre que deux couleurs, le rouge et le noir. Tous les jeux qui sortiront sur cette console disposeront de graphismes rouges – quatre teintes sont proposées, comme sur la Game Boy – sur un fond noir. Fort heureusement, la résolution graphique de chacun des écrans est assez fine. Le point fort de cette console, car il y en a un, réside essentiellement dans l'effet de profondeur. La mémoire vidéo permet en effet de gérer et d'animer plusieurs plans de jeu à la fois. Grâce aux deux écrans placés devant chaque œil, et en décalant légèrement chacune des deux images sur les écrans, on arrive à "tromper" le cerveau du joueur qui pense voir des images sortir des écrans!

Bon, d'accord, mais les jeux?

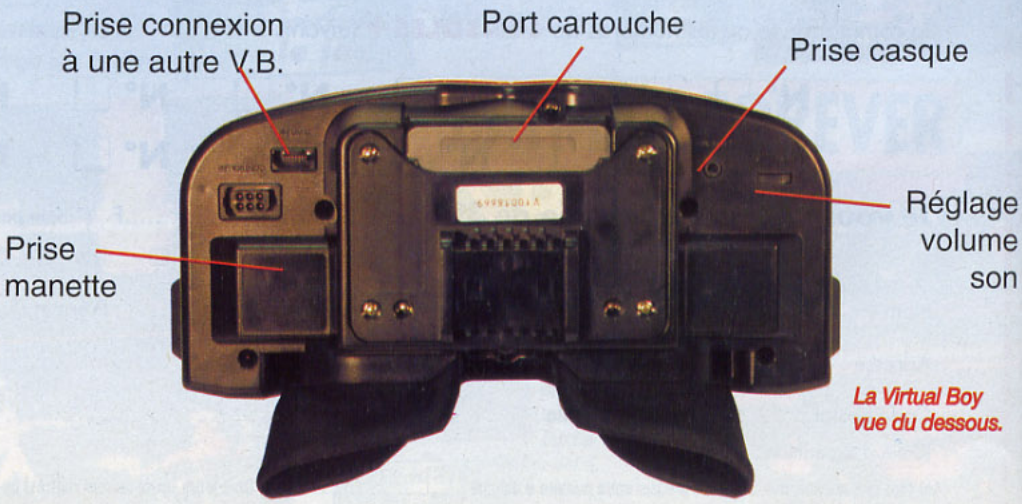
Trois jeux sont déjà commercialisés par Nintendo: Mario's Tennis, Galactic Pinball et Virtual 3D Shooting. Le premier est un jeu de tennis où l'on trouve chacun des personnages du monde de Mario. Match amical, en simple ou en double, ou mode Tournoi, à vous de choisir. Galactic Pinball est une simulation de flipper, et Virtual 3D Shooting une simulation de vaisseau spatial. Vous devrez diriger votre vaisseau dans un monde tout en trois dimensions. On regrette que les graphismes ne soient pas en surfaces pleines... Nous sommes sur une 32 bits ou pas? Au cours des mois à venir, d'autres jeux sont prévus sur la Virtual Boy. Vertical Force et Mario Clash feront partie du lot.

Que de l'import

Au dire de Banana San, il semblerait que la Virtual Boy n'ait pas été si bien accueillie au Japon lors de sa première semaine de vente. Les magazines japonais en ont très peu parlé, ce qui est généralement mauvais signe! Nintendo France, pour sa part, n'a d'ailleurs pas encore prévu de distribuer officiellement la Virtual Boy. Si vous désirez vous la procurer, il faudra passer par les boutiques d'import, et vous risquez d'en payer le prix. Au Japon, le prix de la console est d'environ 800 francs et celui des cartouches 250 francs. Dans les boutiques d'import, il vous en coûtera 1 500 francs environ pour la console et quelque 450 francs pour une cartouche! Outre la somme relativement élevée qu'il va falloir débourser pour jouer avec la Virtual Boy, prévoyez également une bonne boîte d'aspirine pour "l'après-match". En effet, le temps pour l'équipe de Consoles+ de faire un set à Mario's Tennis et nous étions bons pour un petit tour à l'infirmerie afin d'avaler un Aspro, tous affligés de maux de tête. Nintendo Japon a certainement vu venir le coup (de barre au front) puisqu'il propose, avant que les jeux ne commencent, un mode de pause automatique durant les parties. La Virtual Boy, c'est comme toutes les bonnes choses, il ne faut pas en abuser.

La manette de la VB est composée de deux poignées, de deux croix de direction ainsi que de six boutons.

Niiico, Virtual Testeur



La Virtual Boy vue du dessous.

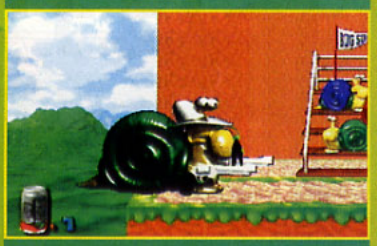
CD
BLUE SEED
BUG
PHILOSOMA
VIRTUA FIGHTER
DRAGON BALL Z
SHINOBI
RIGLORD SAGA
ACE COMBAT
SHINING WISDOM
WINNING ELEVEN
ARC THE LAD
DUNGEON EXPLORER
KING'S FIELD 2
COBRA

REVIEW

BUG

L'ESCARGOT MET LE TURBO

Le boss de fin du premier monde est un escargot qui a plus d'une corde à son arc: si, au début, ce gastéropode se traîne, il sort vite son hélice pour envoyer des bombes de trois différentes manières. Puis il brandit ses pistolets (!) et ses déplacements s'accélèrent. Le battre n'est pas trop dur: dommage tout de même qu'il n'ait pas de barre de vie apparente.



Bug doit surfer sur des plates-formes mouvantes au-dessus du vide.

ZAP-MOI LE SPIT, ESPÈCE DE STUNT!

Le saut sur la tête est l'arme de base mais, rapidement, Bug acquiert des pouvoirs nouveaux qu'il peut booster en ramassant des icônes de recharge en chemin.

Le Zap rose provoque un éclair qui électrifie les ennemis. Très pratique pour contrer les abeilles.

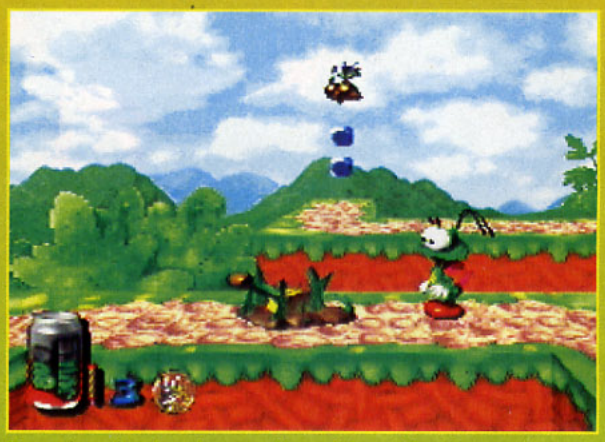
Quand Bug est Stunt (cascadeur), il devient bleu et invincible pendant quelques minutes.

Le Spit ne se ramasse qu'à partir du troisième monde. Ce pouvoir permet de tirer de loin!

Un insecte délirant est le nouveau héros de Sega dans un jeu entièrement réalisé en 3D temps réel! Errant dans des dimensions labyrinthesques, Bug cherche sa progéniture enlevée par Queen Cadavra, la peu scrupuleuse reine des araignées.

Petit, vert et doté d'antennes, Bug, à la prompte détente, passe son temps à sauter sur les abeilles, les serpents, les dragons bombeurs et une multitude d'autres insectes et de rampants, tous fidèles à leur reine araignée.

Ces ennemis acharnés attendent Bug au détour des immenses niveaux qu'il doit parcourir, en quête de la sortie. La 3D, omniprésente, renforce l'impression de complexité du labyrinthe. Le temps passé à errer est l'occasion de ramasser des options multiples qui vont des simples recharges de vie – comme les canettes de Bug Juice et les cœurs – aux options d'armes comme le Zap et le Spit Attack (voir encadré). Bug peut également rebondir sur différents objets, actionner des interrupteurs pour ouvrir des passages (vers des vies supplémentaires, des Continues ou la sortie...) et pousser des blocs. Son aventure débute dans le monde verdoyant des insectes rempli de sauterelles, puis Bug fera un tour dans un désert peuplé de reptiles avant de parcourir le monde marécageux des grenouilles, le monde aquatique, le monde enneigé, puis, pour finir, le volcan d'Arachnia. Chacun de ces six mondes est composé de trois niveaux et d'un boss à l'animation fabuleuse. Le jeu est très difficile: une extrême précision est de rigueur, et mieux vaut faire le plein de vies supplémentaires dans les premiers niveaux...



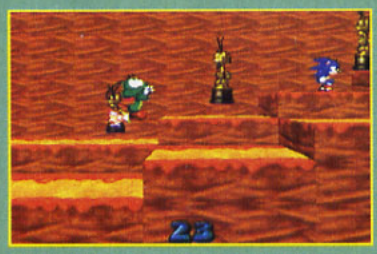
Pour récupérer les vies supplémentaires, il faut trouver les interrupteurs qui actionnent les barrières.

Une option de rêve avec ce Continue offert! Pour peu que vous ayez trouvé un interrupteur...

RAMASSEZ LES SOUS!

Les cristaux bleus donnent accès à un niveau-bonus à la fin d'un monde pour peu que vous en ayez ramassé au moins cent par niveau. Par ailleurs, les grosses pièces argentées vous permettent d'aller dans un tableau-bonus au cours du niveau. Il suffit de donner une pièce à votre pote Daddy pour y accéder.

Daddy-O Longleg vous attend près d'un tuyau de douche. C'est par là que vous irez dans un tableau-bonus si vous avez une pièce en poche.



Bug fait la course avec Sonic! S'il récolte dix statues, c'est la vie sup'.

Le Dargonfly Bonus Round s'offre à vous, après le boss, grâce aux cent cristaux glanés par niveau.

AVIS *oui!*

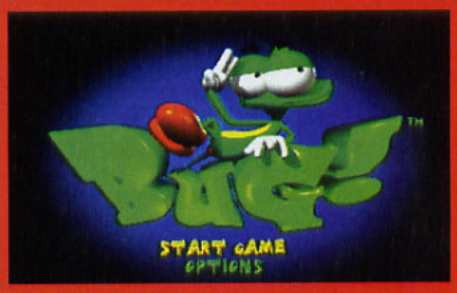
ELVIRA

La Saturn frappe très fort avec ce jeu de plates-formes sans précédent! Entièrement réalisé en 3D calculée en temps réel, le jeu offre un mode de représentation hallucinant auquel s'ajoutent des zooms à gogo. Certes, il faut s'habituer à la perspective, et calculer ses sauts n'est pas évident au début... Mais le challenge est tellement fabuleux qu'on redouble d'efforts pour s'en accommoder. Les niveaux sont immenses, la difficulté est corsée, les sprites délirants, les astuces nombreuses... Bref, Bug, mal nommé puisqu'il n'en comporte aucun, est un excellent jeu de plates-formes qui innove vraiment.

AVIS *bouig!*

SPY

Sur 32 bits, l'usage de la 3D marque une évolution fondamentale du jeu de plates-formes. Realtime, la bien nommée, qui s'est occupée de la réalisation de toutes les "maps" en 3D, a dû avoir bien du pain sur la planche car les niveaux sont labyrinthesques au possible et les possibilités offertes à Bug fort nombreuses. Chose intéressante, il n'y a pas qu'un moyen de finir un niveau, mais plusieurs... Comme vous devrez reprendre tous les niveaux de très nombreuses fois, grâce à un système de sauvegarde génialement pensé, la lassitude ne sera pas au rendez-vous, puisque vous prendrez des chemins différents. A noter que la difficulté est très progressive et que le secret réside dans l'anticipation des mouvements des ennemis. Bug n'est pas de ces jeux que l'on finit en trois jours... prévoyez plutôt deux ou trois semaines.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: 3

PRESENTATION 88%
Dessin animé en 3D, court mais sympathique.

GRAPHISMES 94%
Que de perspectives avec des graphismes tout en 3D temps réel! C'est beau et impressionnant.

ANIMATION 95%
Bug, ses ennemis, les boss, les éléments du décor en mouvement: tout bouge de façon fluide et, parfois, très rapidement.

MUSIQUE 90%
Accompagnement rythmé des niveaux.

BRUITAGES 93%
Voix digitalisée en anglais pour Bug et nombreux bruitages très bien rendus.

DUREE DE VIE 96%
18 vastes niveaux pour 6 "mondes" et 6 boss. Le tout servi avec une grande difficulté.

JOUABILITE 93%
Une fois que les yeux sont habitués à cette 3D de folie, il n'y a plus de problème.

INTERET 95%
Un excellent jeu de plates-formes en 3D temps réel destiné aux bons joueurs.

SOUS TOUTES LES COUTURES

Philosoma a ce gros avantage de regrouper en un seul jeu les angles de vue qui ont fait le succès de nombreux shoot'em up. Ainsi, l'on trouve une vue en 3D isométrique à la View Point (Neo Geo), un passage en vue plongeante à la Gynoug (MD), une vue de profil comme dans Gates of Thunder (PC Engine), ou de derrière à la manière de Novastorm (PC CD), etc. Cette variété d'angles donne à Philosoma une incontestable diversité, mais ne rallonge pas pour autant sa durée de vie...

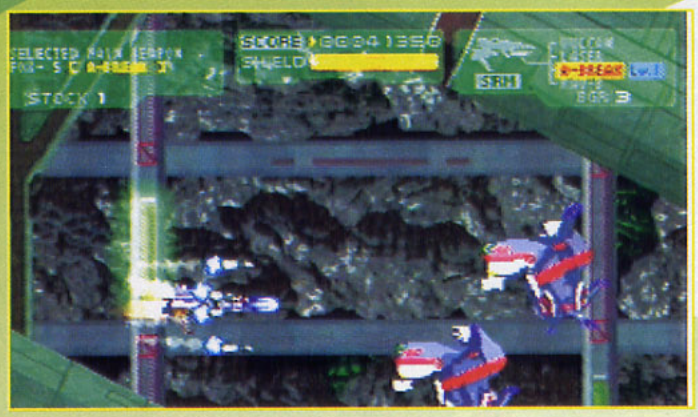
Le début du jeu vous place face à des centaines de météorites. Détruisez-les sans état d'âme et tentez de récupérer les bonus...

Le vaisseau avance vers vous, tandis que les ennemis arrivent de l'arrière-plan. N'hésitez pas user de vos bombes, comme sur la photo.

Vus ne so Les ennem beauco

Voici le sbire du boss final. Touchez-le au foie, et détruisez ses rayons.

Vos armes ont chacune des niveaux d'énergie et vous pouvez en plus récupérer des missiles à tête chercheuse, très utiles dans les derniers niveaux.



P

AVIS non!

SPY

Ça va bien cinq minutes... Voilà qu'on nous refait le coup du jeu qui coûte excessivement cher et qui ne tient pas la route plus de quelques heures. Pour 200 francs, je ne dis pas. Car Philosoma propose des séquences d'introduction de toute beauté, et arrive à étonner par la variété de ses phases. Mais franchement, pour 500 brouzoufs, le rapport qualité/prix est mauvais. C'est d'autant plus dommage que les sensations de jeu sont très bonnes, et que l'on est vraiment impressionné par les premières minutes de jeu. Mais non, franchement, non. Sauf si vous êtes un collectionneur, que vous êtes friqué et amateur de shoot'em up, Philosoma n'est pas rentable, même en mode Hard...

Les shoot'em up sont rares sur les 32 bits. La Playstation a Starblade et son Raiden, la Saturn son génial Panzer Dragoon. Voici que débarque Philosoma sur Playstation. Faut-il s'en réjouir?

Intenses... les premières minutes de jeu sont intenses. On débute avec une introduction hallucinante bourrée d'effets spéciaux et d'images de synthèse, puis les premiers décors du jeu, fort sombres, s'affichent, avec un effet de profondeur saisissant. Après quelques minutes, on constate que les quatre armes proposées (tir multidirectionnel, laser, tir arrière, tir rechargeable) peuvent augmenter de puissance. Reste à trouver les bonus correspondant à l'arme (laquelle peut être changée grâce aux boutons devant le paddle, R1 et R2). Arrive la première difficulté: le boss. Deux bombes et il claque! Vous avez bien lu: vous avez fini le premier niveau, et il y en a quatre dans le jeu (divisés en cinq parties chacun). Le reste est assez classique, vous shootez, évoluez dans des scrollings horizontaux ou verticaux, et blastez, blastez encore. Ce Philosoma laisse une étrange impression. On en vient à se demander s'il n'aurait pas mieux valu troquer quelques minutes d'intro au profit de trois niveaux supplémentaires. Mais, visiblement, ce n'était pas la priorité des concepteurs. Force est de constater que, depuis quelques semaines, c'est Sega qui joue la carte de la profondeur de jeu. Sony produit de jolies choses, mais si vite oubliées... La main va-t-elle tourner?

SYNTHÈSE, PRIEZ POUR NOS IMAGES...

Tout l'intérêt de Philosoma réside dans les séquences en images de synthèse disséminées un peu partout dans le jeu. Ces images sont d'une qualité stupéfiante, effets techniques à la clé (morphing, effets de lumière, de transparence, etc.). Mais quand pourra-t-on jouer "dans" ce genre d'introduction?

rofil, les décors
as extraordinaires.
nt en revanche
agné en taille.

Un angle de vue, réservé au second niveau, inspiré du célèbre View Point. Cette 3D isométrique est d'ailleurs très bien gérée.

A la manière d'un Total Eclipse (3DO), vous voyez votre vaisseau de dos et devez éviter les portes qui se referment.

HILOSOMA

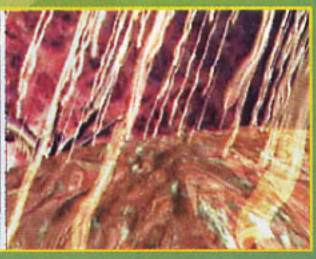
Cette séquence est un grand moment de l'histoire du shoot'em up. Votre vaisseau tourne autour du générateur, et le décor de fond est en rotation perpétuelle. Magnifique...

Le laser devient une arme intéressante quand il est boosté au niveau 3. Ce boss en fait les frais...

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Le défaut évident de ce Philosoma tient à ce qu'on le termine beaucoup trop rapidement pour qu'il soit rentable. Rendez-vous compte: en mode Easy, on arrive tranquillement à l'avant-dernier niveau du jeu dès la première partie. Un conseil, choisissez la difficuté la plus élevée pour que le jeu vous résiste quelques instants de plus. Vu son prix en import, il est évident que Philosoma offre un très mauvais rapport prix/durée de vie. Cependant, les nombreuses et fort impressionnantes séquences en images de synthèse (environ dix minutes, un vrai délice) peuvent faire pardonner beaucoup de choses. Sa réalisation est elle aussi impeccable et l'on appréciera les mutiples types de vue offerts durant les niveaux: de profil, de face, de dos, du dessus, du dessous, de trois quarts... Tout y passe, et zooms, rotations, déformations, effets de transparence sont aussi de la partie, avec des graphismes à la hauteur. J'achète, j'achète pas?! Mon cœur balance...



ÉDITEUR: SCE
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: 5 + MEMORY CARD

PRESENTATION 95%
Dix bonnes minutes de séquences en images de synthèse réparties sur tout le jeu. C'est beau...

GRAPHISMES 79%
Hormis les introductions, les niveaux ne bénéficient pas de décors extraordinaires.

ANIMATION 90%
Sans ralentissement, des effets spéciaux à gogo, et des niveaux aux vues différentes partout.

MUSIQUE 83%
Des thèmes entraînants, mais classiques.

BRUITAGES 85%
Votre périple est accompagné des commentaires (en japonais) de vos copilotes et les bruits des tirs et des explosions sont bien rendus.

DUREE DE VIE 59%
En mode Hard, vous mettrez une demi- journée à le finir. En Easy, deux heures...

JOUABILITE 82%
La prise en main est nickel, et le vaisseau répond aux moindres sollicitations.

INTERET 76%
Une intro divine, un jeu assez varié, mais seulement quatre petits niveaux. Dommage.

REVIEW

Virtua Fighter Remix

Virtua Fighter relooké (ou remixé) vient de sortir! C'est beau, c'est jouable... En deux mots, c'est le même mais en mieux.

Comment pourrait-on ne pas connaître Virtua Fighter? Lorsqu'il est sorti sur la Saturn, beaucoup en sont restés béats d'admiration... et moi le premier. Puis, avec la sortie de Toh Shin Den et de Tekken, il a pris un coup de vieux. Mais Sega a décidé de lui faire subir un lifting: mapping à gogo pour les persos, dessins retravaillés pour l'écran de sélection, et un Replay enfin débuggé! Tous les petits défauts ont été gommés. En mode 1 joueur, les combats sont beaucoup plus intéressants. La console se défend bien et effectue quelques beaux enchaînements. Les décors ont été retravaillés: les surfaces de combat sont maintenant mappées! Les règles n'ont pas changé: si vous tombez hors de l'aire de combat, vous perdez le round. Outre la possibilité d'écraser son adversaire en sautant dessus lorsqu'il est au sol, les coups spéciaux sont nombreux, tout comme les projections, grâce auxquelles on peut contrer des attaques. Avec Paï, par exemple, vous devrez appuyer sur le bouton de poing en allant vers l'arrière au moment où vous recevrez un coup. L'animation est fluide, et la décomposition des mouvements toujours aussi impressionnante, pour un réalisme saisissant: les combattants placent leurs jambes et leurs bras comme s'il s'agissait d'un vrai combat de karaté.

Le Replay ne comporte plus aucun bug.

L'écran de sélection des divers personnages a été retravaillé.

AVIS oui!

PANDA

Quel plaisir de pouvoir rejouer à VF sans avoir à subir les graphismes désuets de la première version, et sans qu'apparaisse le moindre bug d'affichage! Alors, oui, Virtua Fighter Remix est un très bon jeu, évidemment bien meilleur que l'ancienne version... mais probablement moins bon que Virtua Fighter 2, qui devrait sortir avant Noël au Japon! En attendant, je retourne affronter Marc, le seul adversaire presque à ma hauteur dans cette rédaction de petits joueurs!

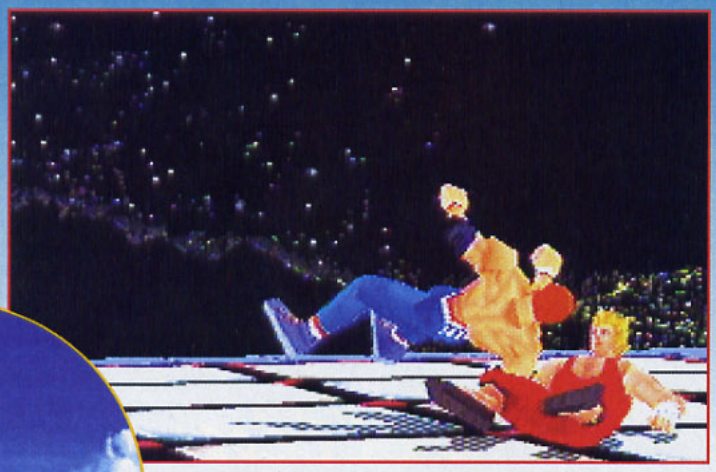
LES PROJECTIONS

Chaque combattant possède plusieurs projections différentes, plus ou moins efficaces, certaines d'entre elles allant jusqu'à éjecter l'adversaire hors du ring.

Une prise de catcheur!

Pas très galant, le monsieur!

Lau ne fait pas dans la dentelle.



Un bon coup de coude pour aider à la digestion! Foies sensibles s'abstenir...

Le mapping est impeccable!

Les coups spéciaux ne sont guère impressionnants, mais fort réalistes. Ceci expliquant cela...

AVIS oui!

MARC

Ah, qu'elle est brave, la Pandouille! Moi, un adversaire à la hauteur? Mais je l'explose, oui! S'il arrive que le Panda me ridiculise dans des jeux de baston, avec VF, c'est moi le maître. Mais passons... Quoi qu'il en soit, maintenant que les persos sont mappés et que la plupart des bugs ont disparu, Virtua Fighter devient à mon avis le meilleur jeu de castagne sur 32 bits. La jouabilité est toujours excellente et les combats plus réalistes que jamais: ce jeu est un "killer"... Espérons que le prix auquel il sera vendu en France s'inspirera du prix japonais!

LE PRIX DU REMIXAGE

A priori, Virtua Fighter Remix ressemble à une "arnaque": en définitive, il s'agit du même jeu, et seuls les graphismes ont changé. Mais sachez qu'au Japon, le jeu est vendu 3 800 yen, alors que le prix moyen d'un jeu est de 5 800 yen! Sega a donc fait en sorte que même ceux qui possèdent déjà Virtua Fighter puissent être intéressés par le "remix". Seule inconnue: le prix en France sera-t-il aussi intéressant?

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 80%
Des options claires. Les visages des combattants ont été redessinés.

GRAPHISMES 94%
C'est beau! Tous les personnages sont mappés, et le Replay ne bugge pas!

ANIMATION 95%
L'animation est toujours aussi fluide, et les mouvements aussi bien décomposés.

MUSIQUE 85%
La musique n'est pas mal, mais elle n'est pas exceptionnelle.

BRUITAGES 90%
Corrects, mais il n'y a pas d'amélioration par rapport à la version précédente.

DUREE DE VIE 90%
Lorsque l'on est deux, les combats s'enchaînent sans discontinuer...

JOUABILITE 90%
Sega a eu le bon goût de livrer tous les coups dans la notice!

INTERET 92%
J'ai toujours adoré Virtua Fighter pour sa jouabilité et ses nombreux coups spéciaux. Alors, maintenant, en plus, il est beau!

REVIEW

DRAGON BALL Z
Ultimate Batt

Un Dragon Ball Z sur Playstation? On pourrait alors s'attendre à des graphismes éblouissants, des animations dignes des meilleurs jeux de baston de la machine (Tekken, Toh Shin Den...). Or...

Dans ce nouvel épisode des aventures de San Gokhu sur Playstation, tous les personnages de la saga (ou presque) sont réunis. On retrouve donc Kryllin, San Gohan, Trunks, Freezer accompagné de ses forces spéciales, les deux Boo, Piccolo, Gotenks (la fusion de Trunks et Goten), Darbura, Kaïoshin, C16 et C18 et Cell, Vegeta et Tenshinhan: vingt-deux personnages en tout puisqu'il y a deux Gohan, deux Trunks et deux Boo (enfants et adultes). Curieusement, cette version 32 bits est quasiment identique aux versions 16 bits. Seuls les graphismes et les capacités techniques changent, le jeu en lui-même n'ayant pas varié d'un iota.

Lors du mode Story, entre les combats, vous aurez droit à de petites séquences où les combattants dialoguent, par exemple quand Gohan affronte Cell, on voit la tête du Cyborg 18 par terre. Le championnat est toujours là avec un nouveau mode, le Build Up, qui permet d'agrandir la taille de sa barre d'énergie pour participer au tounoi d'arts martiaux. Il n'y a plus d'écran splitté, la Playstation se prêtant parfaitement à la production de zooms et de rotations. Malheureusement, les super-attaques (kamehameha, etc.) sont beaucoup moins impressionnantes que dans les précédentes versions. Mais ça n'empêchera pas Bandai de gagner de l'argent...

Voilà un exemple des petites séquences qui interviennent entre les matchs...

AVIS — *oui, mais...*

SWITCH

Tous ceux qui ont aimé les épisodes précédents aimeront forcément celui-ci puisqu'il reprend exactement les mêmes ingrédients. Le problème, car il y en a un, c'est que le jeu sous-exploite les capacités de la console. Les décors sont vides et manquent de couleur, les animations ne sont pas incroyables, et il n'est pas bien difficile de terminer le jeu. Par ailleurs, les coups spéciaux n'ont pas beaucoup changé (ni ne changent vraiment d'un personnage à l'autre). Bref, je suis un peu déçu: Bandai ne se foule pas trop...

... et voici le rendu d'une super-attaque: décevant, non?

Les barres qui splittaient l'écran n'ont plus lieu d'être: les zooms les remplacent.

N
Z
22

LES PERSONNAGES CACHÉS

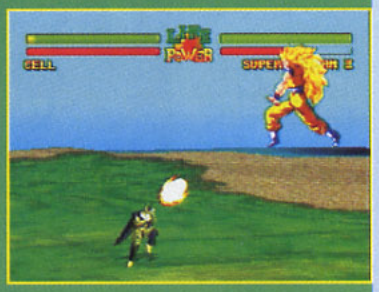
Comme dans tout bon DBZ, il existe des personnages qui n'apparaissent pas normalement à l'écran. Si l'on joue dans le mode Story et que l'on ne perd pas de Continue, de nouveaux personnages apparaissent pour vous combattre. Le premier sera Tortue Géniale, San Gokhu enfant le second, puis viennent ensuite Mister Satan et, enfin, San Gokhu dans sa troisième transformation de super-Sayan.

Voici Tortue Géniale, celui sans lequel San Gokhu ne serait pas qui il est maintenant.

Et voilà San Gokhu à l'époque de son bâton magique et du nuage supersonique. Nostalgie...

Si vous regardez attentivement la photo, vous pourrez constater que les mouvements des personnages, lors d'un coup spécial, sont décomposés.

Mister Satan possède des attaques très originales.



San Gokhu, dans sa troisième transformation, est très rapide et extrêmement résistant.

Dans le mode Story, une fois les nouveaux personnages apparus, il est possible de les sélectionner et de jouer avec.

AVIS *non, mais!*

KILLER

Poubelle! Si c'est à ça que servent les 32 bits de la Playstation, il faudra me payer pour que j'y touche, à la bestiole. Un jeu qui me fait vraiment pas Bandai, je vous le dis: qu'ils nous mettent ça sur SNIN s'ils ne savent pas programmer sur Playstation. Gardez vos 16 bits! Deux arbres et trois touffes d'herbe, ça s'appelle un décor? Et puis pourquoi tous les coups spéciaux se ressemblent, pour nous éviter des surprises? Bien sûr, ils sont sûrs de leur coup: avec le nombre de mecs qui se shootent à DBZ, la pire daube se vendrait comme des petits pains! Accros à la sauce DBZ de tous les pays: vous avez les bouquins DBZ, les jeux DBZ, la collec' des Cardass et Rami Card de DBZ, vos slips et vos chaussettes (j'en ai une paire mais je la cache bien) sont frappés à l'effigie de DBZ, vous aimeriez que votre petite amie se fasse la coupe de San Gokhu (mais si, vous en êtes là)... Alors, faites un effort pour vous prouver que vous n'êtes pas tout à fait une loque, menottez-vous à un radiateur s'il le faut, résistez: n'achetez pas ce DBZ!

ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: FAIBLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 90%
Un dessin animé qui a du punch nous présente les différents héros de la série.

GRAPHISMES 70%
Les décors sont vides, et les capacités de la Playstation ne sont pas exploitées.

ANIMATION 80%
Rien d'extraordinaire, l'animation des personnages est bonne, sans plus.

MUSIQUE 78%
On s'attendait à ce qu'elle soit plus dynamique.

BRUITAGES 82%
Tout ce qu'il y a de plus classique.

DUREE DE VIE 90%
Des coups spéciaux et des personnages très nombreux, ainsi que différents modes de jeu.

JOUABILITE 85%
Elle est aussi bonne que les précédents épisodes sur les autres machines.

INTERET 70%
Techniquement, le jeu est décevant et il n'apporte rien de nouveau. 22 personnages et une licence ne suffisent pas à faire un bon jeu.

SHIN SHI

Le huitième niveau est bien coriace car vous devez sauter sur des plates-formes grandes comme mon pouce, tout en évitant les aigles et autres militaires. Pas simple.

Mythique... Le mot n'est pas trop fort! Shinobi est devenu un mythe, et son personnage principal, de nombreuses fois décliné sur les consoles de Sega, revient en force sur l'une des consoles les plus puissantes du marché. Saisissant.

Même si l'on ne change pas une recette qui gagne – d'ailleurs, les développeurs adhèrent visiblement à cette maxime, et les nouveautés ne sautent pas aux yeux –, ce Shinobi nouveau sur Saturn marque cependant une évolution notable pour le genre de l'action/plate-forme. En fait, Shin Shinobi regroupe toutes les subtilités de ce jeu d'action de légende, tout en incluant des phases de plates-formes qui n'avaient pas autant d'importance auparavant. Hormis cet aspect, on retrouve le "bon vieux Shinobi" dès lors qu'il s'agit de traverser les neuf niveaux présentés et de shooter aux shurikens et au katana les ninjas et autres militaires. Les ninjas tombent du ciel, les "bazooka men" sont toujours aussi coriaces, et les lieux traversés sont très similaires à ceux découverts sur les anciennes versions (le port, la caverne, le temple, les abords du temple, etc.). On remarque également que les nouveautés apportées à Shinobi III ont été conservées (coups spéciaux, saut en s'accrochant aux murs), et que la prise en main est toujours aussi aisée. Les derniers niveaux sont d'une difficulté éprouvante pour les nerfs, mais, bon dieu, qu'est-ce que c'est bon! Décidément, la nouvelle machine de Sega, Saturn à toute vitesse!

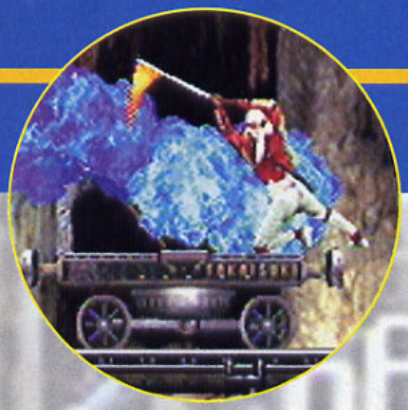
La parade est une bonne technique contre ce boss qui ne pourra être touché que quand il arrête de clignoter.

Dans ce Shinobi, un nouveau sort de magie est apparu. Il vous permet de laisser une émanation de votre dieu derrière vous qui détruira vos ennemis par simple contact..

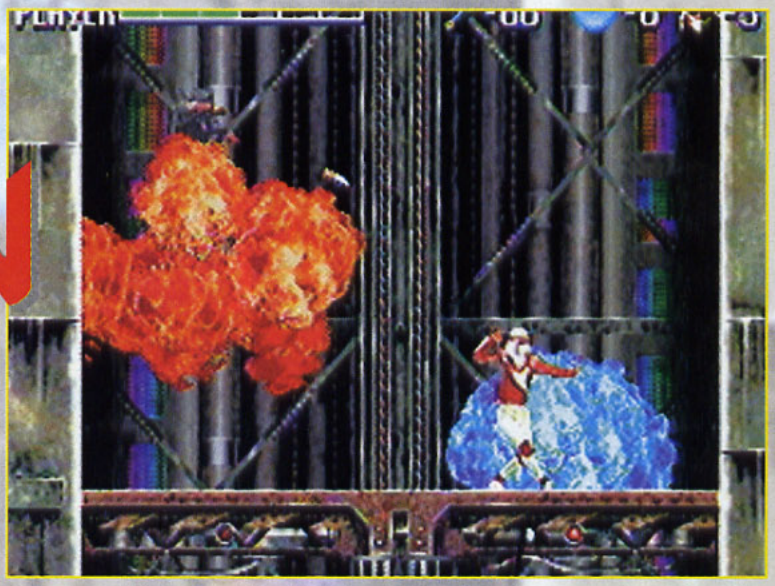
AVIS *shinoboui!*

SPY

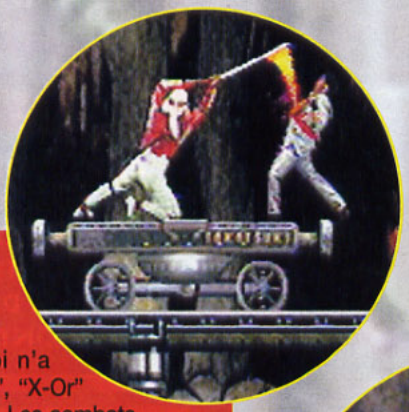
Dans son principe, Shin Shinobi ne diffère que très, très peu des anciennes versions. L'évolution dans le jeu se fait toujours à l'identique, l'engouement est toujours aussi fort, et l'on n'a de cesse de réussir à conduire ce ninja blanc auprès de sa dulcinée tant le jeu est bien pensé et l'action trépidante. Sur le plan technique, il n'y a qu'un reproche à formuler: les décors, digitalisés, même s'ils gagnent énormément en réalisme, n'en restent pas moins très vides dans certains niveaux. La bande-son est de facture honnête, les séquences filmées ajoutent une touche sympathique (voire comique puisqu'elle est du niveau d'un Power Rangers...), et la maniabilité reste fidèle à elle-même, avec des doubles sauts que vous aurez du mal à maîtriser. Bref, Spy, il est content, quoi...



NOBI DEN



A chaque fois que vous tuez un ennemi, il explose dans une gerbe de fumée bleue et vous laisse un présent (bombe ou bonus).



ZE X-OR CLONE!

L'intro filmée de Shinobi n'a rien à envier aux "Bioman", "X-Or" et autres "Power Rangers". Les combats sont du même calibre (risibles), les dialogues tout aussi nunuches (certes, on n'a pas tout compris, mais quand même!), et seule la réalisation relève un peu la sauce, c'est-à-dire qu'elle n'est pas trop abominable. La mise en condition est réussie et contentera les fans des série susnommées, tout en faisant bien rire les autres...

La petite amie de Shinobi est enlevée par des sbires.

Moi, y'en a pas être content! Toi y'en a comprendre?

AVIS *oui!*

SWITCH

Le Shinobi nouveau débarque sur Saturn, en voilà une bonne nouvelle! Aussi bonne que le jeu, à dire vrai. Avec sa difficulté aussi bien dosée que le personnage est maniable, ce jeu est un véritable délice. Les capacités techniques de la Saturn permettent d'obtenir des graphismes d'excellente qualité et des digitalisations de décors et de personnages de toute beauté. Se glisser dans la peau du héros est de ce fait beaucoup plus aisé. Vous devrez apprendre tout de vos ennemis, de vos atouts et du territoire à parcourir pour pouvoir prétendre sérieusement au titre de ninja du pad. De plus, différents sorts magiques vous permettent de vous tirer d'affaire un peu plus aisément que d'ordinaire dans certaines parties du jeu, où l'on doit faire preuve d'une maîtrise totale de son personnage et garder un bout de sa barre d'énergie pour les boss (très gourmands, les bougres...). Bref, Switch, il est content, quoi...

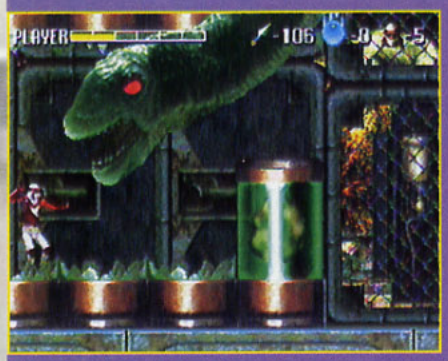
EN DÉ-COM-PO-SÉ

Les personnages ont été digitalisés à partir de combattants réels. Ce procédé permet d'obtenir des animations particulièrement bien décomposées, et des mouvements très fluides. Anatomie d'un roulé-boulé.

LE PARCOURS DU COMBATTANT

En tout et pour tout, neuf niveaux vous attendent dans cette nouvelle mouture. Leurs thèmes, ainsi que leurs bestiaires, n'ont rien de bien original par rapport aux premiers Shinobi, mais ils sont agencés de manière légèrement différente.

Le deuxième niveau vous entraîne au fin fond d'une forêt. Il vous faudra mettre à profit votre double saut pour grimper aux branches.



Une fois dans le troisième niveau, à savoir le laboratoire des Gros-Pas-Beaux, vous devrez par deux fois éviter les coups de tête de ce dino. Un coup d'épée suffira.

Dans Shinobi, ce n'est plus "Sous les pavés, la plage" mais "Sous le chariot, la mer"...

Un niveau plutôt délicat puisqu'il vous oblige à rester accroché aux lianes (manette vers le haut) tout en évitant les ennemis. L'invincibilité affichée ici est bien utile.

Si vous maîtrisez correctement le double saut, le niveau 7 ne vous posera aucun problème. Dans le cas contraire, vous allez vous amuser.

Un combat digne de Samurai Shodown. N'oubliez pas que ce boss est très rapide, et que ses coups sont variés. Soyez vif.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: 5

PRESENTATION 89%
Un petit film en guise d'intro, qui se poursuit au début de chaque niveau, et en fera rire certains.

GRAPHISMES 85%
Certains décors sont un peu vides, mais ils sont tous très réalistes.

ANIMATION 90%
Tous les personnages ont été filmés puis digitalisés, ce qui donne des animations fluides et réalistes. Quelques ralentissements à noter.

MUSIQUE 91%
Thèmes sympa, tout à fait dans l'ambiance.

BRUITAGES 87%
Lancers de shuriken, coups de katana, explosions... Ils sont nombreux et bien réalisés.

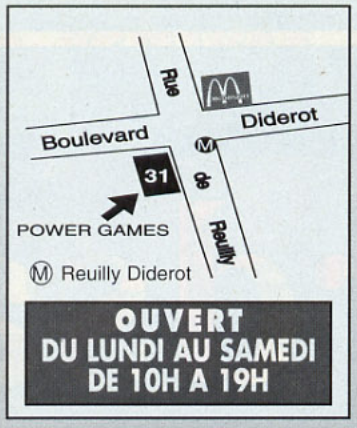
DUREE DE VIE 91%
Certains passages sont très difficiles, mais on vient à bout du jeu en une dizaine d'heures.

JOUABILITE 88%
Quasiment irréprochable si ce n'est le fameux double saut que certains mettront du temps à maîtriser.

INTERET 92%
Le mythe continue, et la version Saturn est sans conteste l'un des meilleurs épisodes. A posséder.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22



OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché .

SONY PSX

CONSOLE FR 2099 F
JEUX VF A PARTIR DE 349 F
TEL.

JOYPAD SUPP	299 F
ACTION REPLAY	299 F
MEMORY CARD	299 F
RIDEGE RACER	499 F
TOSHINDEN	499 F
KILLEAK THE BLOOD	499 F
RAIDEN PROJECT VF	499 F
MOTOR TOON GP	499 F
TEKKEN	499 F
PARODIUS	499 F
WINNING ELEVEN	549 F
ACE COMBAT	549 F
POWER INSTINCT 2	549 F
FORMATION SOCCER	549 F
METAL JACKET	549 F
TWIN BEE YAHHO	549 F
IN THE HUNT	549 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	549 F
V -TENNIS	549 F
RAYMAN	549 F
ZERO DIVIDE	549 F
PHILOSOMA	549 F
GENSU SUIKODEN *RPG*	599 F
KING OF BOWLING	549 F
PRO WRESTILNG	549 F
ARK THE LAD	549 F
BOXING ROAD	549 F
DARKSTALKER	**549 F**
DRAGON BALL Z	**549 F**
X-MEN	**549 F**
DESTRUCTION DERBY	**TEL**
WIPE OUT	**TEL**

SATURN

CONSOLE FR + 1 JEU TEL

MEMORY CARD	289 F
JOYPAD SUPPLEMENTAIRE	289 F
ASTAL	399 F
DAYTONA USA	399 F
PANZER DRAGON	449 F
SIDE POCKET 2	449 F
VICTORY GOAL	349 F
EA HOCKEY	449 F
SHIN SHINOBI DEN	399 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	349 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	349 F
RIGLORD SAGA	449 F
BLAZING TORNADO	499 F
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	449 F
KING OF BOXING	449 F
VIRTUA VOLLEY BALL	449 F
WING ARMS	499 F
TWIN BEE	449 F
LAYER SECTION	499 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	499 F
SLAM DUNK	499 F
SHINING WISDOM	449 F
VIRTUA RACING	449 F
DARKSTALKER	499 F
X-MEN	**499 F**
GOLDEN AXE THE DUEL	**499 F**

3DO

ALONE IN THE DARK	349 F
THE LOST EDEN	399 F
SPACE HULK	399 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	199 F
THE LOST EDEN	379 F
CRIME PATROL	299 F
BURNING SOLDIER	299 F
GEX	349 F
SLAM AND JAM 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER	399 F
FLASHBACK	399 F
HELL	399 F
WING COMMANDER 3	**399 F**
THE SYNCATE	**399 F**

NEO GEO CD

THREE COUNT BOUT	399 F
CYBERLIP	399 F
ROBOT ARMY	449 F
CROSSED SWORDS 2 *NEW !!*	449 F
KING OF ATHLETE *NEW !!*	449 F
AEROFIGHTERS 3 *NEW !!*	449 F
PUZZLE BUBBLE	449 F
SUPER VOLLEYBALL	449 F
PALSTAR	449 F
FATAL FURY 3	**449 F**
SUPER SIDE KICKS 3	**449 F**
KING OF FIGHTERS 95	**449 F**
WORLD HEROES PERFECT	**449 F**

SNES/SNIN

→ CONSOLE SNIN + 2 JOY + 1 JEU **490F**

JEUX NEUFS

THEME PARK	449 F
KILLER INSTINCT	499 F
WILD GUNS	449 F
BAT.FOREVER	449 F
CHRONOTIRG.	549 F
M.KOMBAT 3	499 F

JEUX OCCAZ

PILOTWINGS	99 F
ARME FATALE	99 F
GHOULS & GHOSTS	99 F
BLAZING SKIES	99 F
ROAD RUNNER	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
KICK OFF	99 F
STARWING	99 F
COOL SPOT	129 F
SUPER TENNIS	129 F
SUPER ALESTE	129 F
BARTS SIMPSON	129 F
EQUINOX	129 F
JURASSIC PARK	129 F
KO BOXING	129 F
ROBOCOP 3	129 F
WING COMMANDER	129 F
CONTRA 3	129 F
TORTUE NINJA	129 F
ADVENTURE ISLAND	129 F
DRAGON'SLAIR	129 F
BULLS VS BLAZERS	129 F
HOME ALONE 2	129 F
JOE ET MAC	129 F
DRAGON BALL Z JAP	129 F
CASTLEVANIA 4	129 F
MORTAL KOMBAT	129 F
DOUBLE DRAGON	129 F
KING ARTHUR WORLD	129 F
SUPER SWIV	149 F
ALIEN 3	149 F
NBA ALL STAR	149 F
POPULOUS	149 F
HOOK	149 F
PRINCE OF PERSIA	149 F
DENNIS LA MALICE	149 F
STAR WARS	149 F
SPACE ACE	149 F
AXELAY	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
TAZMANIA	149 F
BOB	149 F
STREET FIGHTER TURBO	199 F
FLASHBACK	199 F
RANMA 1/2	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
TECMO BASKET	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
SKYBLAZER	199 F
GOOF TROOP	199 F
MR NUTZ	199 F
NHLPA 93	199 F
LOST VIKINGS	199 F
VAL D'IZERE	199 F
SMASH TENNIS	199 F
DRAGON BALL Z	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
SIM CITY	199 F
POCKY ET ROCKY	199 F
ALADDIN	199 F
BUBSY	199 F
SREET RACER	249 F
FIFA SOCCER	249 F
SYNDICATE	249 F
DONKEY KONG COUNTRY	249 F
LE ROI LION	279 F
EARTH WORM JIM	279 F
MORTAL KOMBAT 2	279 F
SECRET OF MANA	299 F

MEGADRIVE

JEUX NEUFS

THEME PARK	399 F
THE PUNISHER	399 F
MEGAMAN	399 F
SLAM MASTER	399 F
ALIEN SOLDIER	399 F
STREET RACER	399 F
BAT.FOREVER	399 F

JEUX OCCAZ

EMPIRE OF STEEL	99 F
QUACKSHOT	99 F
MEGAGAMES 1	99 F
DAVID ROBINSON	99 F
THUNDR FORCE 2	99 F
CHAKAN	129 F
EUROPPEEN SOCCER	129 F
CORPORATION	129 F
KID CHAMELEON	129 F
MERCS	129 F
WONDERBOY 5	129 F
TERMINATOR	129 F
BUBSY	129 F
TAZMANIA	129 F
GOLDEN AXE 2	129 F
TERMINATOR 2	129 F
TURBO OUT RUN	149 F
SPEED BALL 2	129 F
GLOBAL GLADIATOR	129 F
SPLATER HOUSE 2	129 F
GRANDSLAM TENNIS	129 F
G-LOC AIR BATTLE	129 F
TEAM USA BASKET	129 F
HAUNTING	129 F
SONIC 2	129 F
ALIEN 3	129 F
FATAL FURY	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
WORLD OF ILLUSION	149 F
CHAKAN	149 F
DICK TRACY	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F
NBA ALL STAR	149 F
ALYSIA DRAGON	149 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F
DUNGEONS ET DRAGONS	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
WINTER OLYMPICS	149 F
HUCK	149 F
POWER MANGER	149 F
ECCO THE DOLPHIN	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
NHLPA 94	149 F
FIFA SOCCER	149 F
GAUNTLET 4	149 F
DAVIS CUP TENNIS	149 F
TITI ET GROSMINET	199 F
DRAGON	199 F
JUNGLE STRIKE	199 F
NBA JAM	199 F
ALADDIN	199 F
FORMULA ONE	249 F
URBAN STRIKE	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑
CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . ./ . .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

C+ 09/95

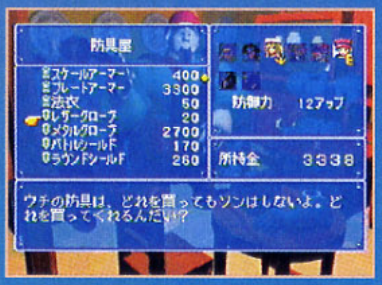
Riglordsaga

Riglord Saga est un des meilleurs wargames qu'il m'ait été donné de pratiquer. Ce n'est pas tant son côté stratégique qui m'a séduit que les divers éléments issus des RPG qui s'y insèrent!

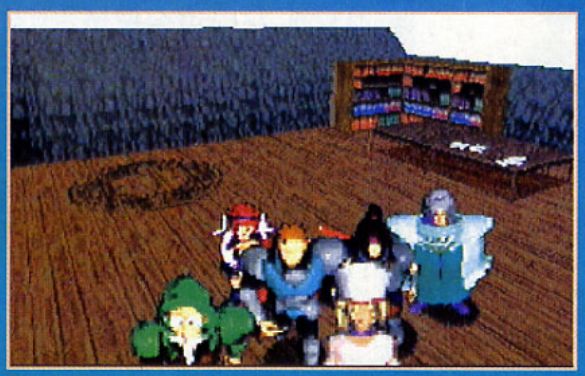
Riglord Saga est une sorte de Shining Force qui aurait connu nombre d'améliorations! Sur le plan de la réalisation technique, c'est très impressionnant. Les mouvements de caméra sont fluides et, dès que la baston commence, l'action se recentre sur les protagonistes avec diverses rotations et zooms... Tous les personnages et les monstres, ainsi que les décors, sont modélisés en 3D, et l'impression de relief est saisissante. Au départ, on se déplace dans l'île à la manière d'un RPG. On peut en faire le tour et s'arrêter au passage dans les villages. Vous devrez discuter avec certains personnages pour pouvoir obtenir des renseignements indispensables à la poursuite de l'aventure, exactement comme dans un RPG, mais dans une moindre mesure. Vous devrez de même renouveler l'équipement de votre groupe. D'ailleurs, lorsque vous allez acheter une épée, on vous propose différents modèles. Par un système d'icônes ombrées et de flèches, vous pourrez savoir si un personnage peut utiliser cette arme et si cette dernière est de qualité supérieure à celle qu'il possède déjà! Tout comme dans les RPG, vous récupérez des personnages en cours d'aventure, et tous évoluent ensemble, gagnant de l'expérience. Ainsi, les guerriers apprendront de nouvelles attaques, les magiciens de nouveaux sortilèges. Mais le point le plus original, c'est que le jeu n'est pas linéaire, et vous pouvez effectuer vos missions dans le désordre le plus complet. Ainsi, il est possible de se retrouver près de la fin du jeu dans un endroit que vous n'avez pas encore visité, et que vous auriez dû explorer au tout début!

Rien ne vaut un bon coup d'épée!

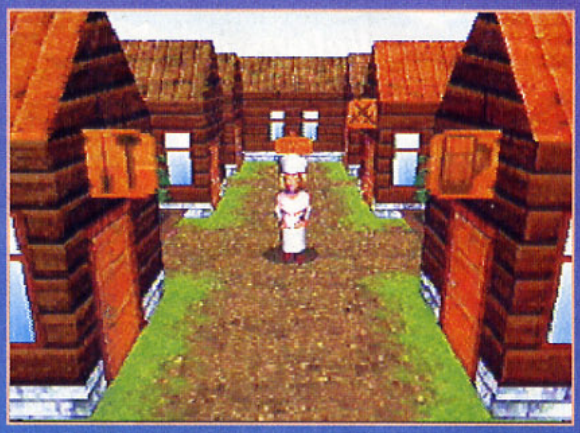
Dans la deuxième mission, n'essayez pas de tuer le boss, enfuyez-vous par la porte en haut à gauche!



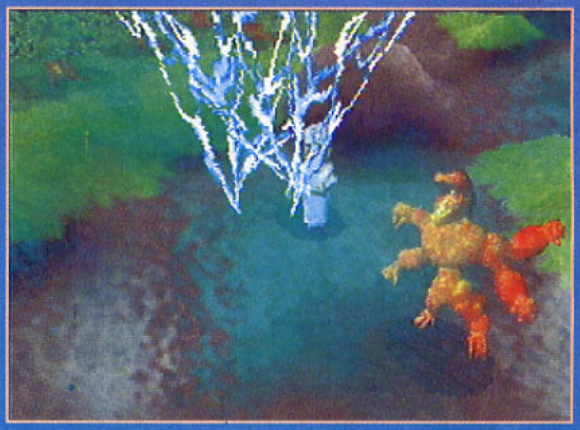
Lorsque vous achetez une arme, vous êtes sûr qu'elle est utile grâce au système de flèches!



Méfiez-vous des magiciens!



Dans les villages, le mode de représentation est très sympa.



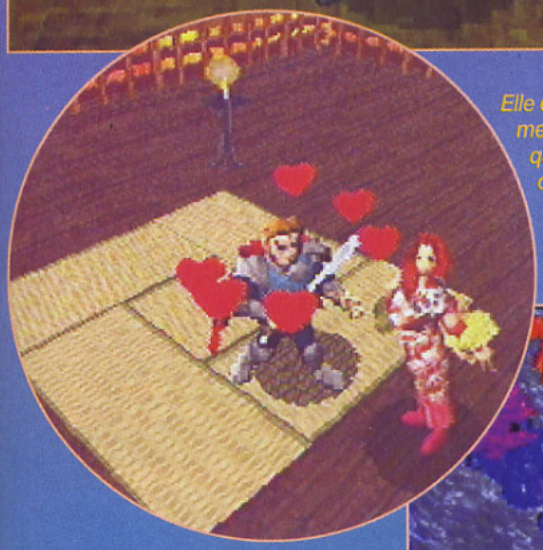
On peut esquiver les sorts de magie ennemis.

AVIS oui!

PANDA

Si l'on veut bien se donner le mal de noter les caractères japonais qui sont dans les menus d'icônes déroulants... on doit pouvoir arriver à finir ce jeu sans trop de peine. Ça en vaut la peine, car il est formidable! Les sorts de magie, très nombreux, sont magnifiques... En un mot comme en mille: c'est génial. Une petite aide au passage: peu après avoir récupéré le voleur (le type aux cheveux verts), un objet vert apparaîtra dans le menu d'items. Utilisez-le, il appellera une gigantesque créature volante qui vous transportera et vous pourrez accéder à des lieux cernés de montagnes.

Le dernier boss: des heures et des heures de jeu avant d'en arriver là!



Elle essaye de charmer le héros pour qu'il se retourne contre ses amis.

Attention! certains coffres recèlent des armes maudites.

Le dragon est très puissant, et rien qu'avec le souffle dégagé par le battement de ses ailes, il fait le vide.

ÉDITEUR: MICRO CABIN CORP/SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

WARGAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

AVIS *oh, oui!*

MARC

Je suis entièrement d'accord avec le Panda: Riglord Saga est un wargame démentiel. La réalisation est impeccable, avec des effets spéciaux hauts en couleur, et le jeu est passionnant. Voilà qui change des "jeux-démos" bourrés de séquences en 3D complètement injouables. En parlant de jouabilité, le japonais est une barrière difficile à franchir. On peut arriver à décrypter les menus mais, dans l'ensemble, cela reste très frustrant. Vite, vite, qu'on traduise Riglord Saga! J'en bave d'impatience!

PRESENTATION	**93%**
Encore une superbe introduction, avec des images de synthèse en 3D!	
GRAPHISMES	**94%**
C'est excellent, tout est beau: les personnages, les décors, les sorts magiques...	
ANIMATION	**90%**
Rotations et zooms sont monnaie courante dans ce jeu...	
MUSIQUE	**93%**
De bonnes mélodies, qui accompagnent agréablement le jeu.	
BRUITAGES	**94%**
Ils sont nombreux et de bonne qualité.	
DUREE DE VIE	**97%**
La difficulté est d'autant plus élevée que le jeu est linéaire...	
JOUABILITE	**80%**
Il faut un temps d'adaptation aux icônes en japonais... mais on s'y fait.	
INTERET	**95%**
C'est la première fois que je mets une note aussi élevée... même si les "non initiés" devront attendre la sortie officielle!	

ACE COMBAT

Si tu es un Top Gun ou que tu sors de l'Area 88, voilà un nouveau challenge! Viens te frotter à Ace Combat, un très bon mélange de simulateur de vol et de shoot'em up!

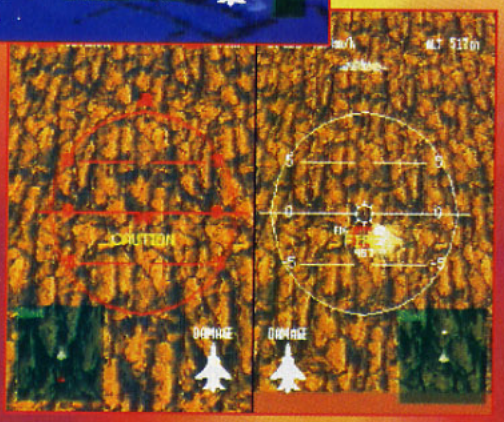
Après s'être remis de la magnifique introduction, on accède au menu. Là, on peut choisir de remplir une nouvelle mission, d'acheter des avions ou, en appuyant sur Select, de sauvegarder. Vous ne débutez qu'avec deux appareils, mais vous pourrez par la suite en acquérir de nouveaux... Au total, le jeu dispose d'un panel de seize avions, chacun possédant différentes caractéristiques de défense, attaque, maniabilité, stabilité et accélération. Mais où se procurer des sous pour se payer ces magnifiques coucous? Eh bien, à la fin de chaque mission réussie, vous serez grassement rémunéré. Après votre shopping, vous avez droit à un briefing avec votre officier commandant qui vous explique – en anglais, le bougre! – les détails de la mission, carte à l'appui. Votre but peut être de défier vos ennemis en combat aérien, de détruire une raffinerie ou d'escorter une personnalité. Un détail original: il est possible de louer les services d'un mercenaire pour se faire aider. Bien évidemment, plus il est performant, plus il coûte cher. Pas besoin de décoller: la console vous rend les commandes une fois en l'air! Deux vues différentes vous sont proposées: à l'intérieur du cockpit ou derrière l'avion. Pour tout armement, vous disposez de missiles à tête chercheuse, mais il faut être à moins de mille mètres de la cible pour que l'ordinateur de bord puisse la "locker". En combat très rapproché, il est possible d'utiliser la mitrailleuse. En outre, le jeu propose un mode Versus: deux joueurs choisissent chacun un avion et s'affrontent dans une course poursuite, limitée par l'aire de jeu, relativement petite.

Chaque avion a ses spécificités.

La vue de derrière l'avion n'est pas terrible.

Il faut laisser le temps à l'ordinateur de bord de "locker" sa cible.

Certains niveaux, comme celui-ci, feront plus appel à vos qualités d'acrobate que de "gunner".



Le mode 2 joueurs est malheureusement beaucoup trop limité.

AVIS

oui!

PANDA

Ace Combat est un très bon compromis entre simulation et arcade. L'animation est très bien faite, quoiqu'elle eût gagné à être un poil plus rapide... Les graphismes sont excellents, aux décors mappés, mais le point fort du jeu reste l'ambiance musicale! Les BGM sont déments, un peu hard-rock sur les bords. Quant aux bruitages... ils sont au moins aussi bons: les voix digitalisées de l'ordinateur de bord et du copilote vous donnent toutes les indications. Le seul petit point faible du jeu est sa durée de vie: il m'a fallu deux après-midi pour le terminer. C'est un peu court, vu le prix du soft. Mais, lorsque l'on est plongé dans l'action, c'est le pied!

DOGFIGHT!

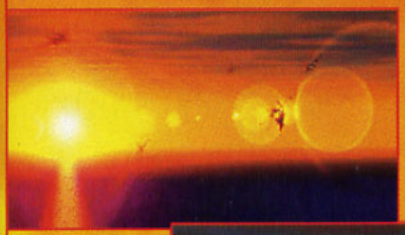
La mitrailleuse ne vous sera vraiment indispensable que lors des dernières missions où vos ennemis, trop rapides, esquivent sans peine vos missiles. Votre seule chance est de réussir à les accrocher suffisamment longtemps pour les descendre au tir!

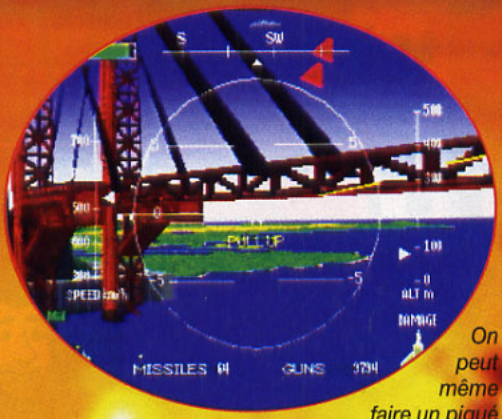
Il faut bien se placer derrière...

... puis faire feu au bon moment!

PLEIN LES MIRETTES!

L'intro est vraiment démente... mais la fin est carrément divine!





On peut même faire un piqué en dessous du pont!

AVIS oui, mais...

SWITCH

On s'est réjoui un peu vite au sujet d'Ace Combat (C+ 45, pp. 38-41). Certes, la réalisation technique est de bonne qualité (démo en images de synthèse, animations 3D fluides), le tableau des indications (radar, etc.) est clair, la maniabilité bonne et les missions bien expliquées, schémas à l'appui. Las, la sensation de vitesse n'est pas bien retranscrite: on a l'impression de se traîner. De plus, on n'arrive pas à cibler correctement l'ennemi et à fondre sur lui. Quant à voler en rase- mottes, ça tient du suicide. Dommage!

ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SIMULATEUR DE VOL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: VARIABLES

PRESENTATION 93%
Une superbe introduction en images de synthèse, utilisant le mode haute résolution!

GRAPHISMES 92%
Les décors ont été réalisés en 3D mappée, et certains sont de toute beauté.

ANIMATION 94%
Ça bouge bien, c'est fluide et pas trop lent... Tout ce qu'il faut!

MUSIQUE 96%
Elle est excellente, un peu hardo sur les bords, et colle parfaitement à l'action.

BRUITAGES 96%
Des commentaires de l'ordinateur de bord ou du copilote agrémentent le vol.

DUREE DE VIE 80%
Ace Combat est un peu facile pour ceux qui ont l'habitude de ce genre de jeu.

JOUABILITE 90%
La prise en main est assez simple, pas besoin de cours du soir de pilotage!

INTERET 92%
Un jeu qui fait plaisir à voir sur console, d'autant que sa réalisation est à la hauteur des meilleures simulations sur PC.

REVIEW

Shining Wisdom

Toute l'action est vue de dessus, et les combats sont calqués sur ceux de Soleil ou de Zelda.

Shining Wisdom marque l'arrivée des développeurs de Shining in the Darkness sur Saturn: la Sonic Team. Cette fois, ces artistes ont changé complètement d'optique puisque cette version est plus proche d'un Zelda que du système de jeu wargamesque de leur série culte, Shining Force.

Les quelques mois passés chez vos grands-parents n'ont pas été inutiles: vous savez à présent que toutes les actions que vous pourrez accomplir se résumeront à quatre boutons. En effet, vous avez remarqué qu'en haut à gauche de l'écran se trouvent trois cases, avec les lettres A, B et C. Le A correspond aux objets, le B aux magies, le C aux armes et autres équipements. Vous sélectionnez ce que vous voulez avoir dans les mains, et en usez en appuyant sur le bouton. Malin comme pas deux, vous vous êtes également rendu compte que quatre cases occupent le milieu de l'écran. Elles indiquent votre vitesse de marche, sur laquelle vous pouvez avoir une incidence en tapotant les boutons X, Y ou Z. Une fois ces bases assimilées, débute une aventure immense où les donjons tiennent une place prédominante. Les énigmes sont plutôt coton, et l'utilisation des objets trouvés s'avère indispensable. Usez des bottes lourdes pour casser les murs, utilisez le gant de boxe pour activer un "switch" inaccessible, déplacez une statue pour ouvrir la porte, etc. Tel fut votre périple, tandis que mémé vous appelait pour manger. Shining Wisdom est à la croisée d'un Zelda sur SNIN et d'un Soleil sur MD: un jeu captivant, voire torturant...

Une fois que vous aurez vaincu le cactus au sommet de l'arbre, vous acquerrez la faculté de vous transformer en singe. Idéal pour grimper aux lianes.

Les discussions importantes sont symbolisées par l'apparition d'une fenêtre avec la tête du protagoniste, dans un coin supérieur de l'image.

Les labyrinthes sont du même acabit que ceux de Zelda. Il vous faudra beaucoup réfléchir et utiliser tous les objets à votre disposition.

AVIS — oui!

SPY

Même s'il est difficile de résister au charme de ce héros boutonneux, certains trouveront que les graphismes ne sont pas à la hauteur et que le japonais nuit gravement à la compréhension, et donc au plaisir. Et ils auront raison. Mais, à mon avis, ces deux points ne sont pas fondamentaux: si vous faites preuve d'acharnement, vous vous en sortirez forcément même si vous n'êtes pas agrégé de langues orientales – et, du même coup, vous en oublierez les graphismes. En plus, le système de jeu n'est pas sans rappeler Zelda. Les énigmes, les objets, les sorts sont très similaires, et le plaisir de jouer est fort logiquement comparable. J'ai passé plus de huit heures à jouer, et j'ai été réellement captivé, même si je reste convaincu qu'un tel jeu aurait aussi bien pu voir le jour sur MD. Mais, comme d'habitude, l'intérêt prime...

Les couloirs du château sont le théâtre d'une étrange apparition.

Le roi et son conseiller ne se doutent de rien jusqu'à...

... ce que l'apparition se matérialise devant eux.

Pendant ce temps, la princ en pleine nui

HEEELP!

Alors, coincé?... On se retrouve à errer dans les labyrinthes et on n'arrive pas à comprendre un traître mot de jap'. Bien, prenez votre mal en patience et lisez ce qui suit. En début de jeu, vous devez vous rendre au village. Pénétrez dans le château en passant par la gauche et allez dormir dans un lit au sous-sol. Le lendemain, explorez le donjon, récupérez le médaillon dans le coffre à côté de la lave, puis partez sur la droite (à partir du château) pour arriver jusqu'à la pyramide, auparavant bloquée par des gardes. Retournez au château, parlez au roi et retournez à la pyramide dans laquelle vous trouverez les bottes lourdes. Battez le boss, retournez au château et prenez la clef qui ouvrira la porte de la grotte, le plus en haut à gauche de la région (à côté de la cascade).

Chaussez les premières bottes que vous avez trouvées, et tapez du pied. Ces tortues de pierre se retourneront et vous pourrez les pousser pour traverser.

Le gant de boxe est utile pour activer des "switches" que vous ne pouvez atteindre. Les cases au sol vous permettront de voler quand vous aurez récupéré les ailes...

Pour passer ces troncs d'arbre, utilisez les secondes bottes.

AVIS *oui, mais...*

PANDA

Shining est un clone de Zelda. Mais attention, il est loin de n'en être qu'une pâle copie, et est même très intéressant. Les graphismes sont mignons, bien que l'on pourrait attendre un peu mieux d'une Saturn! La musique est superbe et pas trop saoulante... contrairement au jeu, qui est bourré de petites énigmes. J'ai d'ailleurs bien rigolé en observant le travail acharné des méninges de Spy. Il lui a fallu des heures (et la participation d'un nombre inhabituel de neurones) rien que pour dénicher les bottes lourdes! Enfin, plaisanterie mise à part, ce jeu est à réserver à un public averti: il est loin d'être facile. Sinon, quelques petits bugs graphique sont à déplorer, pas bien graves mais c'est un peu décevant. En définitive, Shining Wisdom est un bon jeu, avec une excellente durée de vie, mais il faut quand même s'accrocher pour espérer le finir. Enfin, si vous êtes bloqué, tapez 3615, code TCPLUS...

...t réveillée *... et est victime d'un envoûtement.* *Shining Wisdom peut à présent commencer...*

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME ZELDIEN
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: 7 SAUVEGARDES

PRESENTATION 79%
Une introduction un peu courte mais, comme à l'accoutumée, en 3D.

GRAPHISMES 55%
Beaux à certains endroits, insipides à d'autres, indignes de la Saturn dans tous les cas.

ANIMATION 81%
Le personnage se déplace rapidement et les effets spéciaux sont nombreux.

MUSIQUE 82%
Enchanteresse, et en parfaite harmonie avec les actions.

BRUITAGES 55%
Sans grande originalité.

DUREE DE VIE 91%
Importante: le jeu est long – et il est intégralement en japonais!

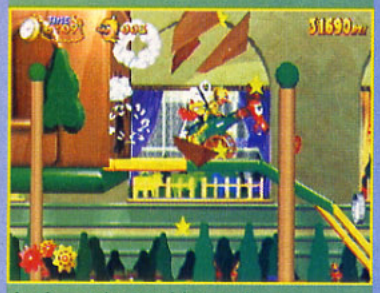
JOUABILITE 93%
Bien pensé et rapidement assimilable. Nombre d'autres jeux de rôles pourraient en prendre de la graine.

INTERET 91%
D'inspiration "zeldienne", Shining Wisdom est, avec Blue Seed et Earthbound, un des meilleurs jeux de rôles du moment.

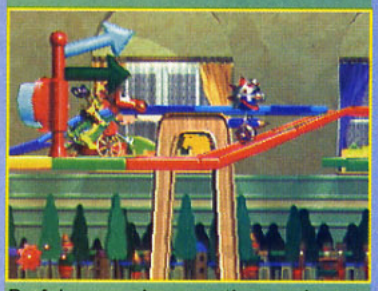
CLOCK KNIGHT 2

LA COURSE À CHEVAL

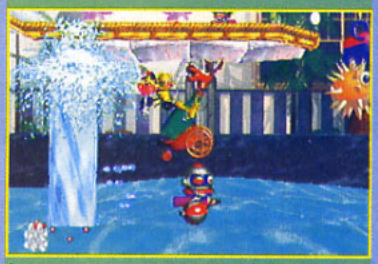
Plusieurs fois dans le jeu, votre fidèle monture se joindra à vous pour un parcours délirant. Deux exemples: celui de la chambre d'enfant et celui de la salle de bains, ce dernier tout simplement génial. Il vous faudra être constamment sur vos gardes, observant de l'autre côté du rail pour voir les ennemis arriver.



Après avoir passé les petites maisons, comme sur la photo, une explosion se produit, libérant parfois quelques bonus.

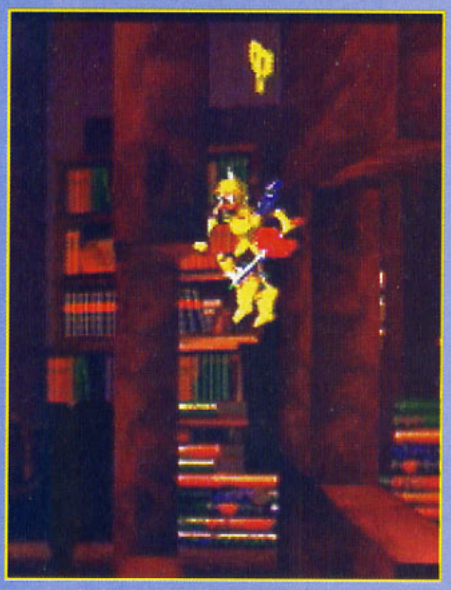


Parfois, vous devrez actionner des interrupteurs pour pouvoir accéder à une autre partie du terrain.



Les geysers vous servent à éviter certains ennemis.

Si on ne saute pas au bon moment, le requin croque.



Une clé jaune se trouve dans chaque niveau. A vous de trouver où.

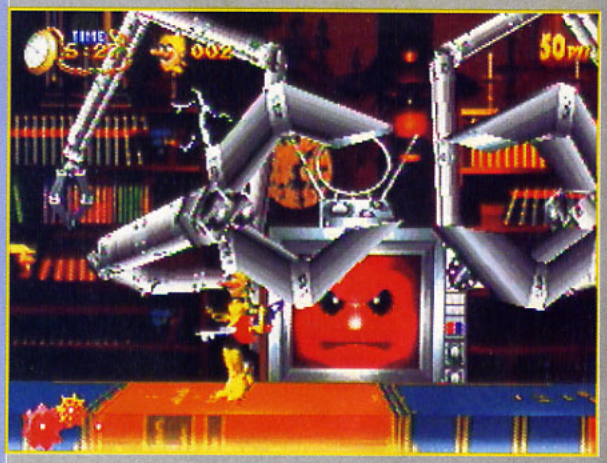
Sorti peu de temps après le premier épisode sur Saturn, Clockwork Knight 2 est un jeu de plates-formes qui met en scène un jouet mécanique moustachu (mais pas italien), Pepperouchau, qui doit sauver sa petite amie, une poupée, en parcourant les pièces d'une maison. Si le scénario n'a pas bougé, la réalisation est devenue impressionnante.

Tout au long de son périple, le preux chevalier va rencontrer des ennemis. Ce sont pour la plupart des jouets, ou des objets destinés aux plus jeunes, comme des taille-crayons qui utilisent pour piquer vos fesses de chevalier mécanique les crayons aux mines acérées, vous ôtant ainsi un de vos trois rouages, générateurs d'énergie vitale. Répartis un peu partout dans les niveaux, les œufs cachent des bonus assez intéressants, comme de l'énergie, une vie, de l'argent (qui permet de jouer à des jeux de hasard ou d'acheter des Continues) ou du temps supplémentaire. Vous devrez traverser six pièces en tout (la chambre, le bureau, la salle de bains, la salle des horloges...), chacune composée de trois niveaux, le dernier abritant le boss.

Votre arme n'est autre qu'une clé à jouet avec laquelle vos amis (les autres jouets) vous remontent à la fin de chaque niveau. Celle-ci ouvre également des coffres menant à des Warp Zone. Ce jeu reprend tous les éléments classiques des jeux de plates-formes mais en y incorporant la 3D et des digitalisations de très bonne qualité pour le décor de fond. Bref, ce nouvel épisode des aventures du chevalier aux rouages d'horlogerie est bien meilleur que le premier du nom.

DES BOSS BAS

Même si, lorsque l'on affronte un boss, on est souvent impressionné par sa taille, il suffit de deux ou trois vies pour achever la bête. Toutefois, si vous ne respectez pas scrupuleusement les techniques de combat appro-



La télévision n'est pas un boss de fin de niveau mais de début de jeu. En effet, le combat aura lieu avant le premier niveau. Etonnant, non?

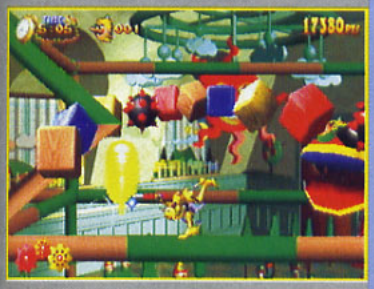
Ce boss n'est qu'une simple feuille de papier. Par pliage, elle se transformera en gorille dans un premier temps, en léopard dans un second et, enfin, en chauve-souris.

Jouet fétiche de l'enfant maître des lieux, la pieuvre s'animera pour tenter de déjouer vos projets.

ORK
HT

UES

priées, vous perdrez souvent plusieurs points d'énergie d'un coup. Le plus intéressant et le plus distrayant est à mon avis le boss du troisième niveau, une feuille de papier. Si les gardiens de fin de niveau sont très classiques et leurs attaques basiques, ils sont tout de même dangereux!



Ce serpent chanteur pourra vous mener la vie dure s'il vous capture. Sautez pour éviter l'impact de ses anneaux.

AVIS *oui!*

SWITCH

Le premier jeu du nom n'était pas mal, mais Clockwork Knight 2 se situe un cran au-dessus. Il n'est que de constater à quel point les graphismes ont été améliorés, la maniabilité révisée et les couleurs embellies. Ajoutez à cela des passages à dos de cheval sur des rails, des sauts d'éponge à éponge et des voyages par canon interposé, et vous obtiendrez un jeu de plates-formes délirant et fort impressionnant sur le plan de la réalisation technique. Clockwork Knight 2 m'a fait voyager dans un pays où toute violence gratuite est bannie, où les méchants sont des jouets bien peu sanguinaires, qui ont pour armes un crayon de papier ou une voiture miniaturisée... Même si sa durée de vie n'est pas optimale – le jeu est relativement facile à terminer –, on s'amuse beaucoup à découvrir les nombreuses Warp Zone disséminées un peu partout. Les amateurs de détente pure apprécieront.

Dans le deuxième niveau, les canons vous permettent de passer d'un plan à l'autre.

AVIS *oui, mais...*

SPY

Dans l'esprit du premier épisode, avec de la 3D partout, des images de synthèse à gogo, un personnage un peu figé et des ennemis délirants, ce second volet est encore plus beau. Les couleurs explosent la rétine, la musique est très entraînante, et l'ensemble est plein d'humour. De plus, de multiples effets spéciaux agrémentent votre parcours (vous admirerez notamment la flamme du briquet). Malheureusement, le jeu est court. On s'amuse comme un fou du début à la fin, à découvrir les boss et à s'en prendre plein les yeux à tout instant, mais, sur le long terme, Clockwork 2 ne tient pas la route. Dommage, car Sega prouve qu'il peut faire de très grandes choses sur sa nouvelle machine.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: FAIBLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: À GAGNER

PRESENTATION 80%
Une intro en images de synthèse nous indique comment la belle s'est fait enlever.

GRAPHISMES 91%
Ils rivalisent avec ceux d'Astal, une référence en la matière.

ANIMATION 89%
La taille et le nombre des polygones et sprites sont impressionnants, sans que nul ralentissement soit à déplorer.

MUSIQUE 89%
Elle correspond bien aux différentes pièces de la maison et est très mélodieuse.

BRUITAGES 93%
Délirants, ils sont nombreux et bien appropriés.

DUREE DE VIE 78%
Les pros de la plate-forme n'en feront, hélas! qu'une bouchée.

JOUABILITE 85%
Le personnage répond correctement et se manie aisément.

INTERET 92%
Bien qu'il ne soit pas bien long, Clockwork 2 vous offre des heures de plaisir.

C'est parti, la vague des simulations de foot déferle sur Playstation! Premier d'une longue série, Winning Eleven de Konami utilise à fond la 3D et les mouvements de caméra. Côté jouabilité, ce n'est pas encore le nirvâna mais le résultat est quand même satisfaisant. Dommage que Konami n'ait pas mis en scène des équipes européennes.

Winning Eleven vous met dans la peau des plus grandes stars du football... nippon! Bah oui, là-bas aussi ils tapent dans le ballon rond. Ils en sont même fous! Saviez-vous que cinq membres de l'équipe nationale brésilienne évoluent actuellement au Japon? Mais trêve de blabla, parlons plutôt du jeu. Pour ce qui est de l'aspect simulation, on retrouve les options classiques d'un jeu de foot bien pensé: mode Championnat, rencontre amicale, Coupe du monde... pardon... du Japon et passage en revue de tous les joueurs de chaque équipe, avec statistiques à l'appui (en japonais, of course). Il manque juste un mode Entraînement. Pour les élitistes, une option permet de disputer un match d'exhibition avec deux super-équipes, c'est-à-dire avec un minimum de joueurs japonais dans les effectifs. Sur le terrain, les mouvements de caméra donnent vie au jeu comme jamais auparavant. Toujours sur le côté, l'unique caméra disponible suit l'action en faisant des travellings incessants (mouvements latéraux) et en centrant toujours l'objectif sur la balle. Quand l'action implique un joueur précis, la caméra opère un gros plan. Sinon, elle "filme" l'action avec des plans larges pour permettre au joueur de se repérer. Visuellement, c'est impressionnant, mais on ne voit pas assez le reste du terrain, ce qui est d'autant plus gênant qu'il n'y a pas de radar indiquant la position des autres joueurs. Heureusement, l'ordinateur vous donne automatiquement le contrôle du joueur le plus proche du ballon et se charge de bien cadrer vos passes et vos tirs pour peu que vous tiriez dans la bonne direction. On peut donner de l'effet à la balle (avec R2 et L2), faire des têtes, des bicyclettes et des amortis de la poitrine... Quand un joueur a la balle, elle lui "colle" au pied, mais il peut avancer en la tapant devant lui pour éviter les tacles. Corners et centres sont assez confus. L'arbitre est très gentil et laisse passer de nombreux tacles agressifs. Enfin, sachez que le goal est contrôlé par l'ordinateur.

WINNING ELEVEN

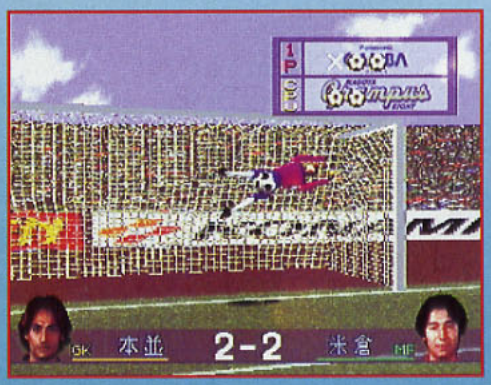
Pas facile de marquer des buts de la tête.

Tout honteux, le joueur baisse la tête devant l'arbitre, qui le menace d'un carton. Typiquement nippon.

TIRS AU BUT

Si, après les deux mi-temps réglementaires, les deux équipes sont à égalité, l'arbitre accorde deux "mini mi-temps" d'une minute chacune. Vient ensuite la terrible séance des tirs au but. Pour s'en sortir vainqueur, il faut des réflexes et beaucoup de chance.

Le joueur tire une grosse patate mais le goal semble parti dans la bonne direction...



... et il l'arrête! Vous contrôlez le goal dans cette phase du jeu.

AVIS oui!

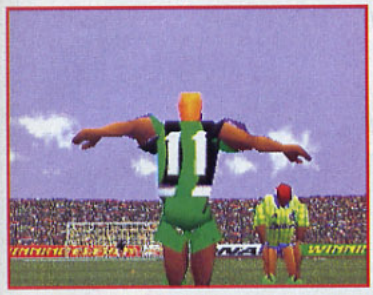
MARC

Certains vont dire qu'il m'en faut peu pour être heureux. D'accord, il y a de gros défauts: les corners sont complètement fouillis, l'arbitre est quasiment aveugle et les centres sont approximatifs. Et alors? Winning Eleven est loin d'être parfait, mais on s'amuse bien, surtout à deux. L'action est rapide, les tirs au but puissants, les tacles marchent bien (trop même) et on peut faire des changements de côté et des passes rapides. Au final, cela donne un jeu aéré, bien construit et qui permet quelques stratégies fort sympa. Par contre, j'attends avec impatience une version officielle pour l'Europe car les équipes japonaises, c'est comme le sushi: elles me restent en travers de la gorge! En fait, bien que ce jeu m'ait plu, je vous conseille d'attendre la flopée de jeux de foot prévue pour les mois à venir sur Playstation, car certains devraient combler les plus blasés. Le moment venu, comptez sur nous pour vous aider à choisir le meilleur.

CE SOIR, ON LEUR MET LA PÂTÉE!

Pour donner vie à Winning Eleven, les programmeurs ont su recréer l'ambiance des vrais jeux de foot. Ainsi, après les tirs au but, vous verrez l'équipe gagnante courir féliciter son gardien tandis que les perdants sont tout penauds. Pire, le gardien infortuné se barre en courant dans les vestiaires tellement il a honte. Durant le match, chaque but marqué donne lieu à des effusions de joie de la part des joueurs.

Scène de victoire après un but.



C'est un oiseau? C'est un avion? Non, c'est Superman!

Parfois, l'action est vue en gros plan, comme ici quand on tente de tacler le possesseur du ballon.

Pour les coups francs, une flèche indique la direction de la balle. Vous avez ensuite le choix entre un tir direct, une passe courte ou une passe longue.

Les corners sont pour le moins confus, même si un curseur indique l'endroit où va tomber le ballon.

AVIS oui, mais...

PANDA

Konami est sans conteste une bonne boîte et, jusqu'à présent, ses jeux ne m'ont que très rarement déçu! Les graphismes sont d'un bon niveau, et, sur le plan technique, le jeu est honorable. Pourtant, il lui manque quelque chose. L'ambiance musicale n'est guère enthousiasmante mais c'est surtout au niveau de la maniabilité que le bât blesse. Il est notamment absurde de devoir utiliser les boutons L ou R pour faire des têtes ou des retournés acrobatiques... Globalement, Winning Eleven est un bon petit jeu... sans plus! Ceux qui s'attendaient à ce que Victory Goal sur Saturn se retrouve au placard vont déchanter: il garde indubitablement une bonne longueur d'avance!

ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SIMULATION DE FOOT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 80%
On a droit à la traditionnelle séquence cinématique en 3D pour l'intro.

GRAPHISMES 83%
Les joueurs en 3D sont bien réalisés mais on les voit peu en gros plan. Un seul type de terrain.

ANIMATION 85%
Bonne dans l'ensemble malgré quelques ralentissements. Mouvements réalistes.

MUSIQUE 86%
On sent l'influence du Brésil. Quelques chansons bien sympa durant les menus.

BRUITAGES 79%
Les commentaires sont marrants, même si ce n'est pas l'effet recherché. On peut les annuler.

DUREE DE VIE 89%
A deux joueurs, on se refait toujours une partie avec plaisir. Mais tout seul, on s'ennuie vite.

JOUABILITE 83%
Les tacles et les passes sont bien gérés. En revanche, il est difficile de centrer, mieux vaut tirer droit au but.

INTERET 88%
Graphiquement impressionnant, Winning Eleven recèle des imperfections. Malgré tout, il est très agréable à deux.

BLUE SEED

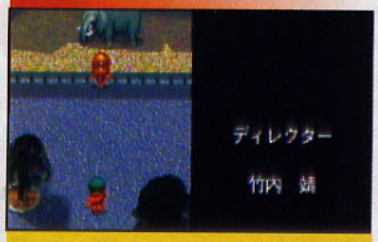
STRUGGLE FOR LIFE!

Lors des combats, de splendides séquences animées illustrent chacune de vos actions.

Les ennemis sont très variés.

Momiji n'est plus maître de sa volonté.

Kasumi est un personnage que je n'ai pas vu dans le dessin animé... Mais il me manque des épisodes!



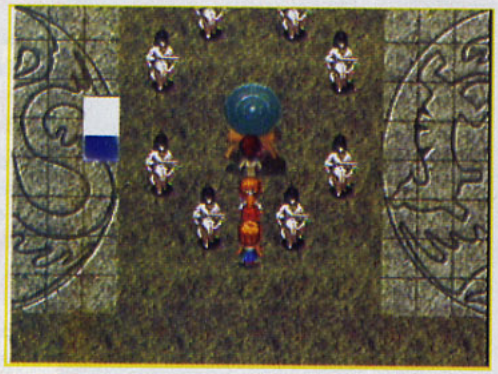
Une fois que vous avez fini le jeu, une option vous permet de revoir toutes les scènes de combat!

Blue Seed" est à l'origine un manga dessiné par Yuzo Takada, un des mes auteurs favoris. Je me suis donc jeté à corps perdu dans le jeu et je n'ai pas été déçu... Loin de là!

Le dessin animé d'introduction reprend trait pour trait le générique de la série télé japonaise, chanson comprise! Blue Seed est un jeu de rôles assez classique: des enquêtes, des combats, plusieurs groupes de personnages... Mais ce qui est original, c'est sa façon de gérer les combats: durant ceux-ci, il n'y a pas l'once d'un caractère japonais! On choisit d'attaquer, de défendre, ou même d'utiliser un "booster" – ce qui augmente une caractéristique du personnage –, grâce à un système d'icônes en forme de cartes. Des super-cartes (dorées) apparaissent de temps à autre. Votre groupe est généralement composé de deux ou trois personnages, qui peuvent unir leurs forces pour effectuer une attaque plus puissante. Pour cela, il faut bien entendu combiner les bonnes cartes! Les caractéristiques des héros (la force, la défense et l'agilité) déterminent le nombre de cartes qu'ils peuvent utiliser par tour de jeu. Lorsque vous avez sélectionné une action, celle-ci est aussitôt illustrée par une petite séquence animée. L'action n'est pas trop compliquée. Sachez simplement que les Blue Seeds ("graines bleues") se greffent sur la matière organique et provoquent des mutations. Ainsi, un simple insecte peut se transformer en un horrible monstre. Vous faites partie d'une "joyeuse bande de Ghost Busters" qui a pour mission de supprimer ces mutants. Quelquefois cependant, l'effet n'est pas toujours désastreux, notamment sur certains humains.

Lorsque votre personnage parle avec quelqu'un, une fenêtre avec le visage de son interlocuteur apparaît à l'écran.

La plupart des décors sont digitalisés.



Dans ce niveau, vous aurez une petite énigme à résoudre. Poussez le bloc de cristal au bon endroit!

AVIS oui!

PANDA

J'ai réussi à terrasser ce jeu, tel Syd de Misard, avec dans l'ombre mon étoile protectrice Cheub d'Arkar! Le combat fut rude: une nuit entière nous luttâmes contre Blue Seed... Finalement, épuisés, à bout de souffle, nous unirent nos forces dans une dernière attaque dévastatrice! La Saturn et le Compact furent réduits en poussière. Les chevaliers du jeu de rôles sont à nouveau prêt à défendre les douze maisons de Consoles+ et le grand Pope A.H.L.! Trêve de délire, juste pour vous dire que ce jeu est dément et que vous ne regretterez pas l'investissement. Mais attention, il n'est pas évident, et certains passages sont vraiment délicats. Enfin, vous pourrez toujours me contacter sur Minitel si vous êtes coincé. Hein? Que vois-je? L'immonde "Marc-assin" en train de me dérober mon manga de Blue Seed... Prends ça, animal! Par le météore du Panda!

Mamoru et Momiji ont tous deux une Blue Seed, lui sur le bras et elle sur la poitrine.

Le jeu est interdit aux moins de dix-huit ans au Japon! Il est certes un peu gore, mais sans plus.

Voilà un des nombreux boss que vous aurez à affronter.

Les combats sont gérés par un système de cartes très simple!

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

JEU DE RÔLES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: SAUVEGARDE

PRESENTATION 98%

C'est exactement le générique du dessin animé qui passe à la télé au Japon!

GRAPHISMES 92%

Plusieurs éléments de décor sont digitalisés.

ANIMATION –

Dans un jeu de rôles, il n'y a pas besoin de grand-chose: un scrolling fluide suffit!

MUSIQUE 92%

La musique est bonne et la plupart des thèmes sont empruntés au dessin animé.

BRUITAGES 94%

Quelques très bonnes digitalisations vocales lors des combats.

DUREE DE VIE 90%

Il m'a fallu vingt heures et l'aide acharnée d'un bon équipier pour le terminer.

JOUABILITE 90%

Les combats sont gérés par un système simple. Si vous avez néanmoins des problèmes, consultez la Hot Line du Panda sur Minitel!

INTERET 94%

Le meilleur jeu de rôles sur console 32 bits et, à mon avis, pour encore un bon moment!

AVIS *oui!*

PETER

Ça c'est du jeu de rôles! Moi qui suis un grand adorateur de la Nec, je ne peux que me prostrer aux pieds de Blue Seed. Car il faut bien avouer que les combats sont vraiment novateurs. C'est simple, vous pouvez oublier tout ce que vous avez pu voir en la matière. Au premier abord, le système du jeu de cartes pourrra rebuter certains d'entres vous. Mais, dès les premiers combats, on apprécie l'intérêt de ce système très ergonomique. De plus, les intrigues sont passionnantes, et les dessins animés, omniprésents dans le jeu, sont d'excellente facture. Malheureusement, la connaissance du japonais est fortement conseillée si vous ne voulez pas tourner en rond pendant des jours. Mis à part ce petit détail, néanmoins d'importance pour ceux qui ne comprennent rien aux kanjis, ce jeu est génial. Au moins, si vous ne l'achetez pas, jetez un œil dessus!

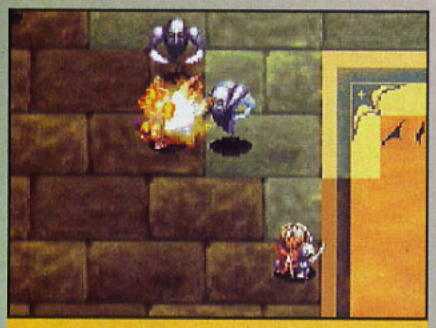
Lors des combats, l'action est centrée dans l'écran de jeu grâce à un zoom automatique.

AVIS oui, mais...

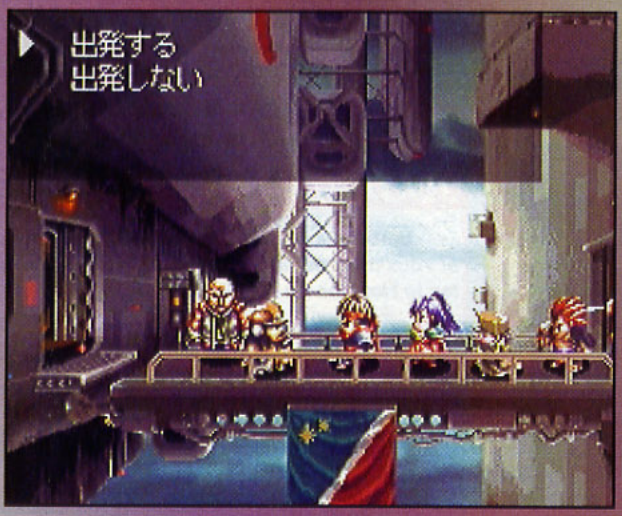
PANDA

Je m'attendais à un jeu de rôles dément et je suis tombé sur un truc "interactif" à la noix. J'ai vraiment été très déçu! Même si Arc the Lad a des qualités indéniables, comme sa réalisation graphique ou son ambiance musicale, il ne suffit pas d'un beau jeu pour faire un bon jeu. L'intérêt de regarder tous les dialogues défiler en japonais sans pouvoir intervenir sur quoi que ce soit ne m'apparaît pas évident. En plus, il y aura une suite, car Arc ne retrouve pas son père à la fin du jeu.

Arc the Lad, tant espéré, n'aura été qu'un feu de paille en attendant un vrai bon RPG sur Playstation!
Arc the Lad est un "jeu de rôles interactif"! C'est-à-dire que c'est un jeu de rôles où vous ne faites rien... Toutes les phases de recherche et de dialogue sont automatisées. Vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton du paddle pour voir les textes (en japonais) défiler à l'écran, et pouvez uniquement choisir votre destination sur la carte et livrer des combats. Il s'agit donc plus ou moins d'un wargame, mais, avec sept personnages au maximum, la stratégie est forcément limitée... Aucune notion de japonais n'est nécessaire pour se battre, le système d'icônes permettant de sélectionner facilement les magies. Au niveau des items, les pommes servent à faire gagner un niveau à un personnage, alors, économisez-les pour la fin du jeu! La bande-son est excellente et les déplacements sont agrémentés de scènes cinématiques des plus sympathiques. Cela dit, il n'y a que trois boss dans tout le jeu, ce qui est trop peu. Résultat: on progresse aisément, sans réelle difficulté.


Les ennemis ne vous feront pas de cadeau!

Attention: ce n'est pas le roi, mais un des rares boss, déguisé.



Et hop, un petit voyage en "avion".

Les magies sont graphiquement très impressionnantes.

SONY/IMPORT
PRIX: D
1 JOUEUR/RPG-WARGAME INTERACTIF

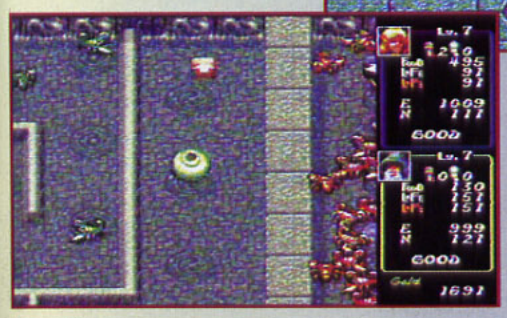
PRESENTATION	**82%**
La présentation reprend des écrans du jeu. Même bien réalisée, elle est un peu décevante!	
GRAPHISMES	**95%**
Les décors sont très beaux et les sprites hauts en couleur. C'est superbe!	
ANIMATION	**80%**
Il n'y a pas besoin de grand-chose dans ce genre de jeu. Les zooms sont trop pixélisés.	
MUSIQUE	**96%**
Excellente. Les mélodies sont toujours réussies, qu'elles soient douces ou angoissantes.	
BRUITAGES	**85%**
Quelques voix digitalisées lors des magies, mais rien d'exceptionnel.	
DUREE DE VIE	**80%**
Le jeu se termine en une douzaine d'heures maximum, même pour un néophyte.	
JOUABILITE	**92%**
Le jeu ne devrait poser aucun problème.	
INTERET	**78%**
Arc the Lad n'est pas un jeu de rôles... et, si c'est un wargame, il est mauvais! Reste sa bonne réalisation.	

DUNGEON EXPLORER

Encore un transfuge du CD-Rom NEC sur le Mega CD! Dungeon Explorer est plus qu'un jeu, c'est une légende, au moins pour ceux qui possèdent déjà les précédents épisodes.

Les précédents épisodes de la série sur NEC sont excellents, et cette troisième mouture apporte son petit lot d'innovations. Le jeu repose sur un principe à la Gauntlet: on choisit un personnage d'heroic-fantasy (guerrier, magicien ou elfe...), puis on se retrouve dans des donjons gigantesques, aux labyrinthes truffés de monstres! Car dans les niveaux sont disséminés des générateurs qui n'arrêtent pas de "pondre" des monstres que vous devrez détruire. Heureusement, de nombreux objets sont cachés dans les coffres. Ils vous redonneront un peu de vie ou de nourriture... mais si vos réserves sont épuisées, vous ne tiendrez pas bien longtemps. Plus vous abattez de monstres et plus vous vous aguerrissez, ce qui se traduit par des "level" pour les personnages. Avec l'argent que vous récupérerez, vous pourrez acheter des pièces d'équipement de meilleure qualité et ainsi augmenter vos caractéristiques (défense, attaque...).

Les monstres s'entassent dans tous les coins de l'écran.



Un objet vous permet de vous réfugier dans un pot pour regagner de l'énergie.

Voilà un écran que vous risquez de voir souvent!

Ne vous fiez pas à l'air fripon de ce boss imposant...

On peut acheter de nouvelles armes.

A deux, le jeu est beaucoup plus facile...

AVIS oui, mais...

PANDA

Ce jeu, bien que très difficile – voire impossible si l'on y joue seul –, peut être qualifié d'excellent. Et pourtant, la réalisation technique n'est pas exempte de défauts, et l'animation n'est pas terrible (le jeu a tendance à ralentir)! Mais c'est la voix du cœur qui parle! La nostalgie des versions NEC et l'après-midi passé à y jouer avec Marc me font penser que c'est un bon jeu. Que voulez-vous? Je suis un grand sentimental... De plus, la possibilité de jouer à quatre rehausse considérablement son intérêt! Quant à la durée de vie de ce CD, vous en aurez pour votre argent, l'option de sauvegarde étant bien sûr au rendez-vous.

HUDSON SOFT/VIRGIN
PRIX: D
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/À LA GAUNTLET

PRESENTATION	**80%**
L'histoire nous est contée dans un style très sobre...	
GRAPHISMES	**85%**
Les décors sont assez fins, mais pas assez colorés.	
ANIMATION	**72%**
Elle n'est pas extraordinaire, et on note même quelques ralentissements.	
MUSIQUE	**88%**
Elle se laisse écouter, et retranscrit bien l'ambiance heroic-fantasy.	
BRUITAGES	**75%**
Ils sont peu originaux et de facture moyenne.	
DUREE DE VIE	**90%**
Le jeu est bien difficile au début, et en venir à bout ne se fera pas sans peine.	
JOUABILITE	**85%**
Pas de problème, on tire sur tout ce qui bouge et les commandes répondent bien.	
INTERET	**85%**
Un bon petit jeu, qui révèle toute sa richesse si l'on peut y jouer avec quelque ami.	

KING'S FIELD 2

Le deuxième volet de la série des King's Field, éminent clone de Dungeon Master, est enfin arrivé sur notre bonne vieille planète!

La nouvelle mouture de King's Field propose quelques améliorations et des innovations. Tout d'abord, le mapping des monstres est beaucoup plus travaillé. De même, la représentation graphique de l'équipement à été améliorée. L'ambiance musicale était un des points forts du jeu, et ils ont réussi à faire mieux encore! Les bruitages sont d'un réalisme époustouflant: lorsque l'on utilise l'arc, le bruit de la corde qui se tend puis de la flèche qui part est... à se coucher par terre pour éviter de s'en prendre une! Sinon, le principe général reste le même: vous êtes un chevalier qui parcourt des donjons, et il faut vous en sortir vivant! Cette fois, certains passages seront à ciel ouvert. Les pièges sont plus nombreux et beaucoup plus variés: des coffres piégés, des trappes, des monstres qui tombent du plafond... L'apprentissage de la magie est différent: ce n'est plus en changeant de niveau que vous gagnerez de nouveaux sorts, c'est par l'acquisition de pierres runiques dispersées dans les donjons. Toujours au chapitre des changements, vous pourrez acheter des objets, tels que les clés ou les cartes du niveau, au lieu d'avoir à les trouver, mais leurs prix sont très élevés. La difficulté a été accrue, et les combats contre les monstres vous demanderont l'élaboration de stratégies complexes! Comme, par ailleurs, de gigantesques boss tenteront de vous éliminer, pensez à faire un stock conséquent d'herbes régénératrices.

Ce gentil petit dragon a la mauvaise habitude d'envoyer des rafales de boules de feu!

L'arc n'est pas évident à manier mais il est très pratique!

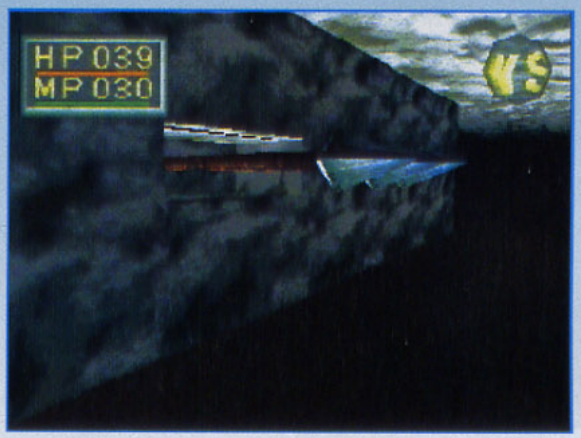
C'est beau mais quelque peu énigmatique.

AVIS oui!

PANDA

J'avais beaucoup aimé le premier volet de cette saga, et celui-ci a été amélioré de bout en bout: j'ai donc encore passé une nuit blanche à la rédac'... et je ne l'ai pas terminé! Et pourtant, que d'heures passées à errer dans les couloirs, à se faire tuer de toutes les façons possibles par des monstres plus sournois les uns que les autres! Vous aurez bien du mal à finir ce jeu et vous serez surpris par tous les petits détails qui ont été ajoutés (une foule de pièges, des passages secrets vraiment indétectables...). Un excellent jeu pour les amateurs du genre.

Attention à ne pas tomber...



Un petit piège sympa pour les étourdis.

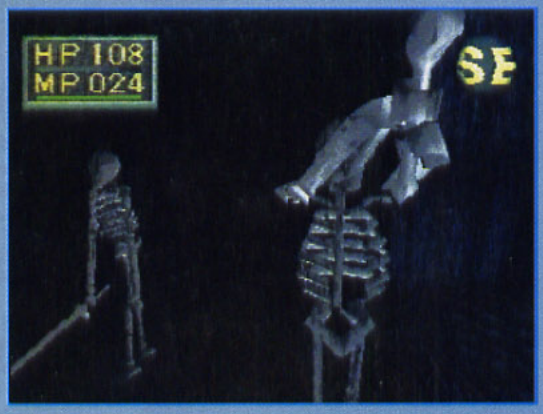
LES ARMES

Les monstres sont plus ou moins sensibles à certains types d'arme: contondante, perforante ou encore tranchante... à vous de le découvrir!

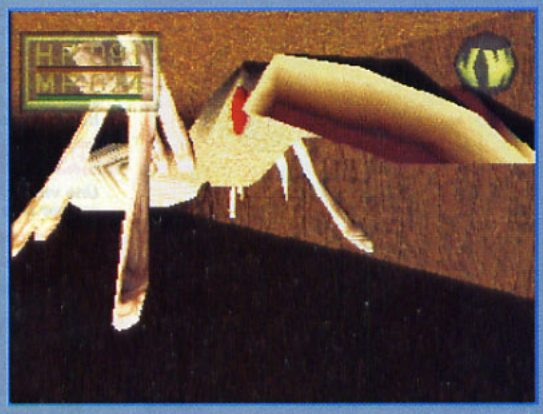
La masse d'armes est très efficace dans les premiers niveaux.

Les escargots vous crachent à la figure un venin qui vous empoisonne.

Pour tenter de terrasser l'invincible Panda, les ennemis se sont alliés.



Les squelettes ne sont pas très rapides, mais d'une grande résistance.



Le termite géant est un des boss que vous rencontrerez au cours de votre quête!

AVIS oui!

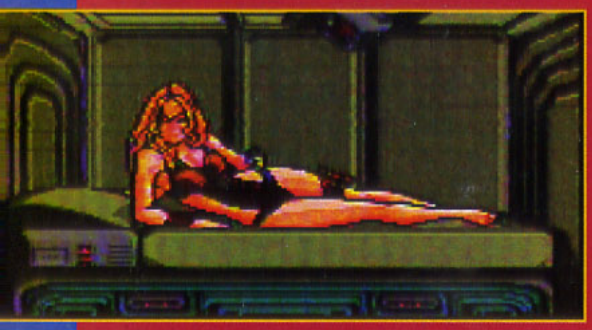
PETER

King's Field 2 est vraiment un très bon jeu. Les animations en 3D sont superbes, les bruitages excellents et la musique colle bien à l'ambiance. Mais, car il y a un "mais", la qualité de la gestion de la 3D laisse à désirer (les ennemis peuvent vous toucher à travers les murs...), le niveau de difficulté est élevé (ne vous étonnez pas si vous recommencez vingt fois le jeu avant de pouvoir avancer), et, surtout, le japonais est conseillé. Si vous avez aimé King's Field, ce jeu est fait pour vous. D'autant que les programmeurs ont vraiment innové: on trouve des boss, de nouvelles armes (arc, hallebarde...), et l'aire de jeu à explorer est deux fois plus vaste... A conseiller à un public averti.

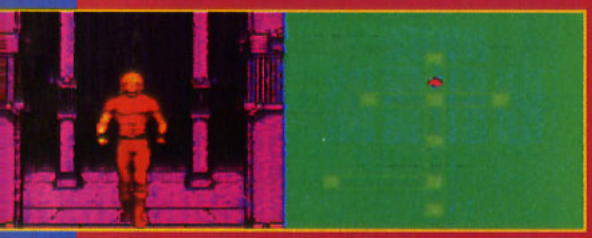
ÉDITEUR: SOFTWARE INC. CORP.
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

AVENTURE-ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION	**88%**
Pas d'intro spectaculaire, mais une belle représentation en 3D de l'équipement.	
GRAPHISMES	**94%**
Ils ont été complètement retravaillés. Le top!	
ANIMATION	**80%**
L'animation rame un peu dès qu'il y a plusieurs ennemis à l'écran et les mappings sont trop complexes.	
MUSIQUE	**97%**
L'ambiance sonore est démente: terreur garantie dans certains passages.	
BRUITAGES	**94%**
L'échantillonnage est excellent, tous les bruits sont très réalistes.	
DUREE DE VIE	**94%**
Un jeu difficile: une nuit blanche ne m'a pas suffi. Débutants s'abstenir...	
JOUABILITE	**75%**
Le départ n'est pas très évident: il faut repérer les options et acheter une carte.	
INTERET	**92%**
J'avais adoré la première version et cette mouture est plus belle, plus dure, plus prenante...	



Jane vous interdit de la rejoindre... Frustrant, non?



Vous contrôlez Cobra lors des phases de déplacement.

Cette gigantesque statue est en fait un robot!

COBRA

Cobra" est l'un de mes mangas préférés: autant vous dire qu'il aurait fallu me tuer pour m'empêcher de le tester! Cobra est ce que l'on appelle un "digital comic", c'est-à-dire un jeu d'aventure usant de séquences animées, au moyen d'une fenêtre qui s'incruste dans l'écran et vous montre ce qui se passe par dessins interposés. Vous agissez sur le jeu en sélectionnant un choix dans le menu d'options: "regarder", puis "bar"... C'est un système de jeu inédit en france, mais bien connu des possesseurs de NEC, qui reconnaîtront en ce jeu le "Cobra 2", sorti il y a quelques années maintenant... En ce qui concerne le scénario, le jeu reprend le début de la série (troisième épisode, si mes souvenirs sont bons). Cobra rencontre Jane Royale, et tous deux partent ensemble à la recherche du trésor du capitaine Nelson... Puis l'aventure devient inédite! Techniquement, les graphismes sont de bonne qualité pour le Mega CD, et l'humour propre à la série est omniprésent... Et puis Cobra est un personnage tellement exceptionnel: toujours à blaguer au beau milieu d'une baston, à détailler les jolies femmes avec appétit. Les digital comics se fondent entièrement sur un dessin animé. Si vous aimez le DA, vous adorerez le jeu. Sinon il vous paraîtra quelconque.

Lors des combats, le Psycho Gun (rayon delta) s'avère l'arme la plus puissante de la galaxie.

MEGA CD/HUDSON SOFT
PRIX: D
1 JOUEUR/DIGITAL COMICS

PRESENTATION	**90%**
Un petit dessin animé mettant en scène Cobra! Tout simplement dément.	
GRAPHISMES	**91%**
Les dessins sont très fidèles à la série, Terasawa (l'auteur de "Cobra") y ayant lui-même travaillé.	
ANIMATION	**80%**
Quasiment inexistante, mais c'est normal dans ce type de jeu.	
MUSIQUE	**80%**
Pour un support CD, elle n'est vraiment pas exceptionnelle.	
BRUITAGES	**85%**
Rien de bien terrible, quelques voix digitalisées de bonne facture.	
DUREE DE VIE	**86%**
Une vingtaine d'heures me semble nécessaire pour arriver à la fin du jeu.	
JOUABILITE	**90%**
Entièrement en anglais, le jeu est très accessible.	
INTERET	**89%**
Il faut aimer ce genre de jeu et, bien sûr, il faut aimer Cobra!	

AVIS *oui!*

PANDA

Je me répète, mais je ne peux m'en empêcher: "Cobra" est un manga génial... et tout l'intérêt de ce genre de jeu est de diriger un héros que l'on connaît déjà dans une aventure inédite. Si vous ne connaissez pas Cobra, peut-être aimerez-vous ce jeu, mais vous ne l'apprécierez pas à sa juste valeur. Les scènes animées sont nombreuses, et relancent grandement l'intérêt! Un genre original, qui en dépaysera plus d'un mais qui reste, à mon avis, à réserver aux amateurs de jeux de rôles.

La première partie de la carte se trouve sur le dos de Jane.

HORS SÉRIE

CONSOLES + 32 Bits

EXCLUSIF! TEKKEN 2 Les premières photos

La Guerre des 32 Bits

SATURN VS PLAYSTATION LAQUELLE ACHETER?

DES TONNES DE PREVIEWS EXCLUSIVES EN DIRECT DU JAPON...
DES TESTS EXPLOSIFS: ARC THE LAD (PLAYSTATION), SHIN SHINOBI (SATURN)...
LES COMPARATIFS DE LA MORT QUI TUE... ET TOUJOURS PLUS D'INFOS...

HORS SÉRIE N° 1 AOÛT/SEPT. 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

Si tu ne l'as pas encore tu vas le regretter!

VIRTUA STRIKER

ÉDITEUR : SEGA

Après la course automobile et les jeux de baston, Sega applique la formule Virtua au football. Le résultat est superbe. Entièrement en 3D mappée, Virtua Striker apporte une nouvelle dimension aux simulations de foot. A quand une adaptation sur Saturn?

Arcade oblige, Virtua Striker ne donne pas dans la finesse. L'aspect simulation est limité à la sélection d'une équipe parmi les dix-huit meilleures équipes internationales. Ensuite, le réalisme du jeu se juge sur le terrain. Pas de remplaçants, pas de stratégies compliquées, pas de formations à choisir. On rentre sur le terrain, l'arbitre siffle le coup d'envoi et c'est parti! Au niveau des commandes de jeu, la simplicité est de mise. Trois boutons suffisent pour faire des passes (longues ou courtes), tirer en attaque et tacler, ou changer de joueur en défense. Dans certaines situations, les mêmes boutons servent à faire une tête ou une bicyclette. Contrairement à ce que l'on pourrait penser quand on commence à jouer, le goal peut être dirigé manuellement quand la situation l'exige. Pour les tirs, une barre de puissance détermine la force de l'impact.

Non, non, ce n'est plus la démo, mais bien une image du jeu. Notez au passage que le joueur est mal rasé!

Le goal tente bien de s'interposer, mais ce genre de frappe est quasiment imparable.

Durant les coups francs, les joueurs adverses forment un mur tout en se protégeant les bijoux de famille.

C'est l'équipe d'AM 2 qui a réalisé Virtua Striker. A quand l'adaptation sur Saturn?

UN FESTIVAL DE 3D MAPPÉE

Tous les joueurs et le terrain sont en 3D mappée (animée en temps réel). C'est incroyable quand on pense au nombre de footballeurs sur le terrain (22, contre 2 pour Virtua Fighter!). Bien sûr, ils ne sont pas tous présents en même temps à l'écran et il y a quelques ralentissements. Cependant, le réalisme est incroyable. Chaque joueur est "habillé" aux couleurs de son pays avec son numéro dans le dos. Ils sont même parfois mal rasés, c'est vous dire. L'action est vue à travers une caméra qui suit en permanence le joueur qui a le ballon. Les gros plans sont fréquents et spectaculaires et il y a des Replay à chaque but marqué. Seul petit défaut: parfois, on ne voit pas bien les défenseurs qui foncent vers le possesseur de la balle. A deux joueurs, c'est pire. Il y a bien un petit radar en bas de l'écran qui indique la position des autres joueurs mais, dans le feu de l'action, il faut être un mutant – avec deux cerveaux et une demi-douzaine d'yeux – pour le surveiller.

FULL MOTION VIDEO

Grâce à la technique de la Full Motion Video (on filme de vrais acteurs pour les mouvements des joueurs), les footballeurs de Virtua Striker disposent d'une palette de mouvements très réaliste. Mieux encore: contrairement aux autres jeux de foot, Virtua Striker tient compte de l'inertie. Cela signifie, par exemple, qu'une fois lancé dans sa course, un joueur ne peut pas partir en sens inverse en un quart de seconde. Il doit ralentir brusquement et se retourner avant de revenir sur ses pas. Certains considéreront que ce parti pris de réalisme nuit à la jouabilité, surtout au cours des premières parties. Ils n'ont pas tort, mais une fois qu'on maîtrise bien le jeu, on apprécie la qualité de la simulation. Côté stratégie, vous pourrez soit jouer comme un bourrin, prendre l'adversaire de vitesse (à cause des mouvements de caméra en partie) et lui coller des buts avec des grosses patates, soit construire un jeu élaboré, avec des centres, des passes et des changements de côté.

Fou de joie, le Hollandais vient de marquer dans l'épreuve des tirs au but.

Quelle frappe fantastiiiique! Bon, d'accord, c'est la démo du jeu. Mais quand même, quelle beauté!

Les Replays sont très, très impressionnants.

Fidèles à eux-mêmes, les Brésiliens n'hésitent pas à exécuter une petite danse quand ils marquent un but.

VIRTUA STRIKER SUR SATURN?

Verra-t-on un jour une conversion de Virtua Striker sur Saturn? Il y a gros à parier que oui, mais il faudrait que la qualité soit au rendez-vous. Espérons que Sega saura conserver, voire améliorer, la jouabilité même si, pour cela, les graphismes doivent en pâtir. Avec le nouveau OS (système de développement) de la Saturn, on peut s'attendre à tout. A l'heure où une flopée de jeux de football s'abat sur Playstation, il se pourrait bien que Sega crée une grosse surprise. Et vous savez qui se cache derrière Virtua Striker? Une certaine équipe du nom d'AM 2. Oui, oui: ceux-là mêmes qui sont à l'origine de Virtua Fighter et Daytona USA sur Saturn. Affaire à suivre...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Quinze jours de vacances avec Trollie sous le soleil de la Guadeloupe m'ont rechargé les batteries pour les onze mois à venir. Quinze jours passés à l'ombre des cocotiers et des flamboyants, à se tremper le bout des pieds dans l'eau chaude et turquoise des Caraïbes, à se faire dorer la pilule sur les plages de sable fin... quel pied, mes amis. Mais voilà, maintenant, tout ça est terminé. Je me retrouve à l'ombre des lettres entassées sur mon petit bureau, les cheveux ondulant sous le souffle du ventilateur activé par les coups de pédale de Trollie. De votre montagne de courrier se dégage un thème principal: la plupart de vos questions concernent la Playstation et la Saturn. Avec leur sortie officielle ce mois-ci, il fallait s'y attendre. Voici donc presque toutes les réponses à presque toutes vos questions.
Bonne rentrée quand même en attendant la sortie!

Bomboy et Trollie,
seules consoles 2 bits du marché

LE CONCOURS "TA MÈRE"

Vous êtes très nombreux à m'avoir envoyé un maximum de blague sur le thème "Ta mère". Cependant, très peu d'entre elles étaient accompagnées d'un dessin.
Il m'est donc impossible pour l'instant de déclarer quelqu'un vainqueur.
Ce concours attendra donc encore quelque temps avant d'élire l'heureux gagnant. Allez, que diable! A vos crayons de couleur!

BILLET D'HONNEUR

Le billet d'honneur récompense la personne qui m'a le plus fait rire durant le mois. Pour cette première, c'est Thorin le nain et Emmanuelle, qui reçoivent toute ma sympathie (à défaut d'autre chose), ainsi que celle de Trollie. Eh oui, Thorin, les nains de Karak ont bien inventé une race de Trolls jaunes devant et marron derrière, on les appelle les Trolls Kangourous. Salut, Thorin, et à une prochaine dans le royaume de Karak Varn. Quant à Emmanuelle, je me devais de la remercier pour sa magnifique carte postale. Tu trouveras toutes les BD américaines et françaises sur Batman à la librairie Album, 6, rue Dante, 75005 Paris; tél.: (16-1) 46 34 65 07. Bises...

LE KUAIRE

Comme indiqué ci-dessus, toutes vos questions tournent autour des consoles 32 bits de Sega et de Sony. C'est bien normal, puisqu'elles seront officiellement disponibles à la fin de ce mois-ci. A ceux qui hésitent entre ces deux machines, je conseille vivement de se procurer le Hors Série de Consoles+ qui est sorti le mois dernier. Vous y trouverez toutes les infos, les tests des meilleurs jeux pour ces deux consoles, ainsi que des tonnes de previews et de tips. C'est un guide indispensable pour votre prochain achat de console, et même de jeu. Trois pièces de dix, une pièce de deux...

LE PRIX DU DANGER, C'EST POUR QUAND?

Vous êtes des millions, voire des milliards, à me demander les prix et les dates officielles de sortie de la Playstation de Sony et de la Saturn de Sega. Au moment où je vous réponds, chers amis, seul le prix de la Playstation n'est pas encore officiel.

La console de Sega, la Saturn, est en vente officielle depuis la fin du mois de juin au prix (astronomique pour vos petites bourses), de 3 490 francs! Au dire de Sega en personne, ce prix devrait bientôt baisser. Face à la concurrence de la Playstation, moins onéreuse, il ne pouvait en être autrement. La sortie de la console de Sony est annoncée pour la fin de ce mois-ci. Son prix, qui n'est pas encore divulgué, devrait être compris entre 2 090 francs et 2 390 francs. Ce qui est, vous l'avouerez, quand même bien plus raisonnable que celui pratiqué par Sega, non?

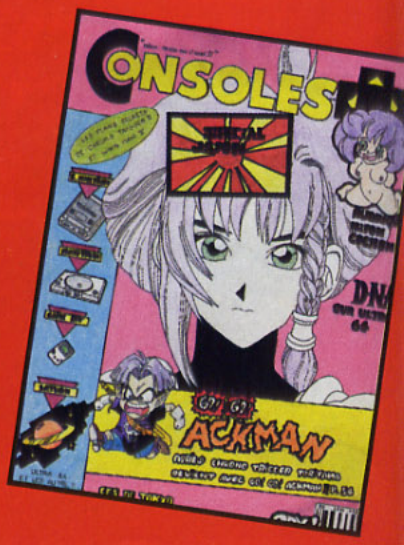
EARTHWORM CALBUT

Le jeune Earthworm Slip est malade. Depuis qu'il a vu dans Consoles+ les photos du jeu d'arcade Mortal Kombat III, il ne cesse de se cogner la tête contre les murs en réclamant une version pour sa Megadrive. De plus, le p'tit gars se demande s'il faut faire confiance à la vente par correspondance.

Rassure-toi, mon petit Earthworm Slip, il semblerait qu'Acclaim t'ait entendu (ou du moins le bruit de ta tête contre le mur de ta chambre). La sortie

Alexandre GARCIA

VOS MEILLEURES COUVES



de Mortal Kombat III sur Megadrive, ainsi que sur Super Nintendo, Game Boy et Game Gear, est prévue pour le mois d'octobre. Des versions Playstation et Saturn sont aussi annoncées. Sache en tout cas que, contrat d'exclusivité oblige, la version Saturn ne pourra sortir que six mois après la version Playstation. Ainsi, le jeu sur Playstation sort en octobre et la version Saturn en avril 1996! Gageons que le jeu sera aussi intéressant, jouable et beau que la version arcade. En ce qui concerne la vente par correspondance, il faut être très prudent lorsque l'on commande un produit. Certaines règles doivent être respectées. Premièrement, téléphone à la boutique afin de savoir si le matériel que tu souhaites acquérir est en leur possession et réserve-le. Deuxièmement, n'envoie jamais d'argent liquide avec ta commande: préfère les chèques. Enfin, ultime conseil de Bomboy: si tu peux te déplacer directement dans la boutique au lieu de commander par correspondance, fais-le! Cela t'évitera beaucoup de problèmes.

SOPHIE, BELLE FILLE EN MER...

Q **Sophie, une jeune et charmante demoiselle de l'île de la Réunion, a osé** prendre son crayon afin de me poser quelques adorables questions qui, chose rare en ce moment, concernent la Neo Geo. Elle aimerait savoir s'il est possible de jouer avec le boss de Samurai Shodown II et si la Neo Geo sera abandonnée pour une nouvelle console?

R *Ma douce Sophie, comme ton pays est beau et accueillant. Pour y être allé cet été avec Trollie (qui a beaucoup souffert de la chaleur avec son épaisse fourrure), j'en suis tombé amoureux (de la Réunion, pas de toi, Sophie, pas encore en tout cas). Switch, docteur ès tips de Consoles+, me dit qu'il n'existe pas de code pour jouer avec le boss de fin de Samurai Shodown II. Mais ne sois pas triste, car tu peux jouer avec Kuroko, un personnage surpuissant qui n'est autre que l'arbitre des matchs! Voici l'astuce qui te permet de jouer avec lui: mets-toi en mode 2 joueurs. Sur l'écran de sélection des combattants, fais la manipulation suivante: Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite et presse le bouton A. Voilà, tu as désormais un nouveau personnage. Quant à ta question sur une nouvelle Neo Geo, il semblerait qu'au Japon, SNK travaille sur une console 32 bits... réalité ou rumeur, réponse dans les mois à venir. Euh... Sophie, tu n'aurais pas une photo de toi sous les cocotiers, hein, dis? Allez, quoi!*

ÉTIENNE TA MÈRE

Q **Etienne, roi des blagues "Ta mère", aimerait s'acheter une Playstation pour Noël.** Il voudrait savoir quels sont les meilleurs jeux disponibles actuellement sur cette console. Cependant, pris d'un doute terrible, Etienne hésite encore entre la Saturn, la Playstation et l'Ultra 64. Laquelle doit-il choisir? Finalement, Etienne souhaiterait connaître les mangas préférés de Trollie (depuis quand Trollie sait-il lire?).

R *Les meilleurs jeux disponibles sur Playstation sont les suivants: Tekken (baston), Toh Shin Den (baston), Ridge Racer (course), Ace Combat (simulation), Kileak the Blood (action), Motor Toon Grand Prix (course) et Jumping Flash! (plates-formes en 3D). Destruction Derby (stock-car), qui*

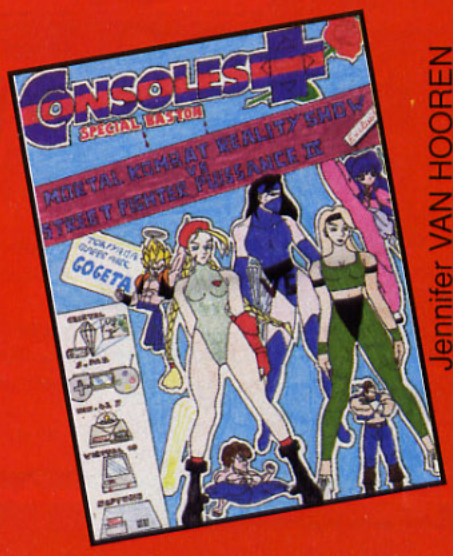
CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

sort à la fin de ce mois-ci, devrait compter aussi parmi le Top 10 tellement il est impressionnant. L'Ultra-64 n'étant pas encore disponible sur le marché des jeux vidéo, il est impossible de conseiller à quiconque de l'acheter. Reste donc une console: la Saturn. Depuis maintenant neuf mois que nous avons la Playstation et la Saturn à la rédaction, il semblerait que les jeux sur Playstation soient techniquement plus aboutis. Les graphismes sont plus fins et les animations 3D beaucoup plus souples. Attention, les jeux Saturn ne sont pas pour autant mauvais. Leur intérêt est loin d'être nul. Et ce n'est qu'un début: attendons encore quelques mois avant de vraiment déterminer laquelle de ces deux consoles est la plus intéressante. En ce qui concerne les mangas préférés de Trollie, cette grosse boule de poils adore "Gunnm", "Crying Freeman", "Dragon Ball Z" et "Ranma 1/2". Ne sachant pas lire, il ne fait évidemment que regarder les images. En un sens, c'est plutôt pratique: c'est le seul Troll au monde capable de bouquiner des BD américaines, françaises, japonaises, turques, gabonaises, kurdes, thaïlandaises, marocaines, bosniaques et suisses.

CALAMITY (JANE?)

Q **Calamity, homme ou femme (personne n'est allé le vérifier),** me demande si Seiken Densetsu (Secret of Mana) est encore disponible à la vente. Excellente question, qui m'interpelle au niveau du vécu au point que j'ai décidé d'y répondre...

Nicolas SEKULAK



Jennifer VAN HOOREN

Jérôme BLADANET

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Salut, vieux (vieille?)! Mettons les choses au clair tout de suite pour que tout le monde puisse suivre. Le jeu Secret of Mana que tout le monde connaît en France porte au Japon le joli nom de Seiken Densetsu 2. Et la suite de ce jeu s'appellera Seiken Densetsu 3 au Japon, ce qui, fort logiquement, sera la suite de Secret of Mana en France. Vous me suivez? Seiken Densetsu 1 est un jeu sorti uniquement au Japon sur Game Boy. Il est donc très difficile de le trouver en import en France: les jeux japonais sur Game Boy sont assez rares et, de plus, le jeu est assez vieux. Mission impossible? Pas sûr, à force d'insister, on finit souvent par réussir.

ANH VU, PAS PRIS!

Je me demande parfois où les lecteurs de Consoles+ vont chercher leurs pseudonymes.
Ainsi, ce mois-ci, Anh Vu (nobody's perfect) m'écrit afin de savoir si les graphismes de la Neo Geo CD sont plus beaux que ceux de la Neo Geo "classique", King of Fighters 94 est-il disponible en cartouche et pourquoi les jeux Neo Geo CD sont-ils moins chers que les jeux sur cartouche?

Ouf! je reprends quelques instants mon souffle. Il n'y a aucune différence entre les graphismes d'une Neo Geo "classique" et d'une Neo Geo CD. Ils sont en tout point identiques. King of Fighters 94 est encore disponible en cartouche. Seulement, comme SNK abandonne progressivement le développement de jeux sur cartouche, il deviendra de plus en plus difficile de trouver des nouveautés sur ce format. Un conseil: revends ta Neo Geo et achète-toi une Neo Geo CD. Si les jeux sur CD sont beaucoup moins chers que sur cartouche, c'est tout simplement parce qu'il n'y a pas d'électronique dans un CD. Sur cartouche Neo Geo, les jeux occupaient approximativement 160 mégas, et ce nombre était à chaque jeu revu à la hausse. Ils étaient donc très coûteux en barrettes de mémoire. Avec l'arrivée du CD, qu'un jeu occupe 20 mégas ou bien 650, le prix de pressage est le même: moins de 5 francs! Tu comprends maintenant pourquoi les jeux Neo Geo CD coûtent moins cher qu'un jeu Neo Geo sur cartouche?

MOI, OLIVIER B., 14 ANS, DROGUÉ À LA PLAYSTATION

Olivier B. pourrait être un garçon comme les autres. Mais un jour, il acheta Consoles+ chez un marchand de journaux.
Depuis, plus rien n'est comme avant: il mange des Playstation, il dort sur une Playstation, il respire des Playstation... bref, il voit des Playstation partout! Vous l'aurez certainement deviné, Olivier B. rêve d'acheter une Playstation. Cependant, il aimerait savoir quel jeu, de Toh Shin Den ou de Tekken, est le plus impressionnant, et quels sont à mon avis les trois meilleurs jeux sur cette console.

Tekken et Toh Shin Den sont deux jeux de baston. Toh Shin Den, le plus ancien, n'a que quelques mois. En y jouant pour la première fois, j'ai été sidéré. Jamais auparavant un jeu ne m'avait fait un tel effet: des graphismes impressionnants, des déplacements sur toute la surface de jeu et des coups spéciaux faciles à réaliser. Tekken, plus récent, est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Les personnages sont plus nombreux, dix-sept au total, et les coups spéciaux ne se comptent plus! Cependant, le combat se déroule sur un plan unique, et seules quelques projections permettent de s'en échapper. Des deux jeux, mon préféré est Tekken. Je te le conseille vivement. Mon top 3 Playstation est le suivant: Tekken, Ridge Racer et Jumping Flash!

LAGO NIE: "NON, CE N'EST PAS MOI!"

Marc-Olivier Lago m'envoie huit cent trente-sept lettres par mois et ce, depuis 1991.
C'est parce que je suis de bonne humeur et parce que je ne sais plus où entasser ses lettres que j'accepte de lui répondre. Si cela pouvait le calmer... Ainsi donc, Marc-Olivier possède une 3DO et hésite acheter Wing Commander III, Slam'n Jam et Hell. Il me demande lequel est le meilleur. De plus, il aimerait savoir s'il doit revendre sa 3DO afin d'acquérir une Playstation ou une Saturn ou encore attendre l'Ultra-64, voire la carte M2 pour sa 3DO.

Commençons par le commencement. Le Panda est comme un fou depuis qu'il joue à Wing Commander III. Le jeu comporte quatre CD-Rom bourrés d'images magnifiques et de séquences cinématiques en tout genre. Il me dit qu'il a l'impression d'être devant un film interactif et te conseille fortement ce jeu. Maintenant, s'il s'agit de savoir si tu dois revendre ta 3DO, attendre la carte M2, l'Ultra-64 ou acheter une Playstation ou une Saturn, seul toi peux en décider. La sortie tardive de l'Ultra-64 (avril 96) pourrait

Vi TOAN

William GOUTERON

Stéphane CARRIÈRE

te donner envie d'aller voir ailleurs. La carte M2 pour la 3DO est un appareil absolument incroyable. Avec une telle extension, la 3DO risque de cartonner un maximum. Mais, là encore, il va falloir attendre quelque temps avant de se la procurer. Reste donc, encore et toujours, la Playstation et la Saturn, seules "consoles du futur" disponibles actuellement. Si tu ne sais pas laquelle choisir, va chez un revendeur et compare la qualité des jeux de ces deux machines pour te forger ta propre opinion..

ILS SONT FOUS, CES ROMAINS

Q **Romain Roublin, un vieux roublard, est également un sacré farceur.**
Outre ses blagues "Ta mère", il me pose quelques questions fondamentales. Il veut savoir si le jeu Dragon Ball Z 4 est en cours de préparation et s'il vaudra le coup, quel est mon jeu de baston préféré et, enfin, si l'Ultra-64 sera mieux que la Playstation et la Saturn.

R *Salut Romain. J'ai moi aussi une blague "Ta mère" à te raconter: ta mère elle est tellement Ab imo pectore asinus asinum fricat que quand elle Deo gratias col canto elle se met un Caveant consules dans l'œil. Elle est pas géniale? Je sais, elle ne fait rire que les Romains, les profs de latin et Trollie, mais avouez tout de même qu'elle est unique. Bon, passons à tes réponses. Hélas pour toi, Bandai m'a confirmé qu'il ne préparait pas de DBZ 4 sur Super Nintendo. L'éditeur pensait sortir l'adaptation française du jeu "d'aventure/action" japonais que nous avons testé dans Consoles+ n° 43 mais, au dernier moment, il a jugé bon de ne pas traduire cet épisode. Cependant, Bandai va sortir un Dragon Ball Z sur Playstation. Ce sera un jeu de baston dans la lignée des épisodes sur Super Nintendo. Le jeu devrait sortir à Noël.*
Mon jeu de baston préféré est Tekken sur Playstation: il est hyper jouable et très beau. Il est impossible pour le moment de savoir si l'Ultra-64 sera meilleure que la Playstation ou la Saturn. Personne encore n'a vu tourner de jeu sur Ultra-64. Juger une console sur sa fiche technique et annoncer qu'elle est meilleure qu'une autre manquerait franchement de sérieux. Attendons de voir l'Ultra-64 en plastique et en circuits électroniques pour savoir comment elle se comporte, de quels jeux elle dispose, et ce qu'elle vaut en définitive. Une seule chose est certaine à l'heure qu'il est: la Playstation et la Saturn sont deux consoles excellentes et... disponibles.

BOUËDÉCONNE PAS, PASCAL

Q **Pascal Bouëdec est un p'tit gars qui a tout pigé** au courrier de Consoles+: il me pose des questions courtes et précises. Faut qu'ça dépote sec! Donc, Pascal, tu souhaites savoir lequel, de Ridge Racer ou de Daytona USA, est le meilleur? Voilà une question qu'elle est courte!

R *De l'avis de tous, Ridge Racer est graphiquement plus réussi. Par contre, au niveau de la jouabilité, les avis sont partagés. Il semblerait que Daytona USA propose une représentation plus réaliste. De plus, les circuits y sont plus nombreux que dans Ridge Racer. Mais, tu l'auras constaté, les avis varient et la varicelle alors que l'avarie tue. Les possesseurs d'une Playstation diront que Ridge Racer est le plus intéressant, ceux qui ont une Saturn jureront que Daytona USA est le meilleur. Je te conseille de lire le comparatif de ces deux jeux dans le Consoles+ Hors Série qui est sorti à la fin du mois de juillet. Tu y trouveras de nombreux renseignements. Tous les goûts sont dans la nature et dans les yaourts aux fruits des bois.*

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

TREMBLAY-EN-FRANCE CAR ZE KILLER BIS ARRIVE!

Q **Attention! Si vous rencontrez une personne qui s'appelle Deligny Thomas, méfiez-vous de lui.**
En vérité, derrière un doux visage d'adolescent se cache un killer! Il se surnomme lui même Ze Killer Bis. Évitez de le croiser, il n'aime pas ça. Le plus drôle, c'est qu'il habite Tremblay-en-France. Vous voyez le truc? Ze Killer Bis est affreux et la ville, de peur, en tremble. Bon, assez déliré, Thomas me demande si une baisse du prix de la Saturn est prévue. Il me demande également la date de sortie de Rayman sur Playstation.

R *Thomas, rassure-toi: une réévaluation à la baisse du prix (exorbitant) de la Saturn ne serait pas surprenante – le contraire serait un suicide commercial. Mais nous ne savons pas encore quand les prix vont baisser... certainement dès que la Playstation sera sur la marché. Donc, pourquoi pas dès la fin du mois de septembre? Rayman devrait sortir sur Playstation ce mois-ci... si tout va bien! Sans cesse repoussée, il se pourrait que la sortie de ce jeu n'ait lieu que le mois prochain! Croisons les doigts.*

Nidal HAYANI

Thierry JAGODZINSKI

Garcia Alexandre, nous sommes contents de vous. Nous vous pinçons l'oreille très fort et vous abonnons gratos...

Laurent REYSS

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

→ ESPACE 3

Du neuf au prix de l'occase!

Si vous voulez découvrir le concept original des magasins Espace 3, poussez donc la porte d'une de nos boutiques! Sous vos yeux stupéfaits, des milliers de jeux s'offrent à la contemplation pour toutes les consoles d'import et officielles... Là, ce sont les nouvelles consoles qui sont toutes en démo pour assouvir votre curiosité, ici une borne d'arcade 3DO vous délie les mains! Sans oublier un écran géant de 115 cm qui montre les derniers hits. Au hasard de cette exposition ludique on trouve la Neo Geo CD vendu avec Fatal Fury 3 à 2 990F, la Playstation et un jeu au choix à 3 490F, la Saturn et Virtua Fighter à 3 390F... Et ce n'est pas la peine de vider votre compte en banque pour faire quelques achats car des milliers de jeux neufs sont vendus au prix de l'occase! Super Turrican sur SNES à 129F, Lethal Enforcers plus le pistolet pour la MD à 199F et des giga promos sur Super Famicom sans oublier tous les accessoires dont vous avez besoin! Avec ces prix là pourquoi se priver? On peut acheter deux jeux pour le prix d'un... Nouveau magasin **Espace 3** : 121 Bd Voltaire - 75 011 Paris - Tél. : 48 05 42 88

→ SCESI

Le téléphone gagnant!

Comment gagner des jeux vidéo et des consoles? C'est facile, il suffit de décrocher ton téléphone et de répondre à des questions sur tes jeux vidéo préférés ou sur les mangas! Compose le 36 68 30 38: C'est amusant et en plus ça rapporte! Chaque nouveau joueur débute la partie en donnant son numéro de téléphone ainsi que le numéro du département où il habite en tapant sur les touches du clavier téléphonique: ces informations nous permettront de retrouver tes coordonnées pour t'envoyer les cadeaux ou de cumuler tes points "score" gagnés au cours d'une partie. Tu vois, y'a pas d'embrouilles! Après passons au jeu: Bruce Lee est-il un personnage de Fatal Fury 3? Vrai ou Faux? Tu réponds faux, tu as gagné deux points. Autre question: Dans Street Fighter 2, tu peux incarner le rôle de Ken? C'est vrai! Deux points de plus! L'ensemble de la partie se déroule en trois manches et les questions rapportent de plus en plus de points sans oublier la réponse bonus qui donne carrément 10 ou 15 points! Si tu préfères les mangas aux jeux vidéo, un autre numéro de téléphone s'offre à toi: le 36 68 38 00. Là les questions ont trait aux mangas genre: la technique de " la boule de feu" qu'utilise Ryu au combat s'appelle le Ha-Do-Ken. Vrai ou faux? Si tu as sept bonnes réponses, tu as une chance de gagner une Game Boy et pleins d'autres cadeaux au tirage au sort. Sept bonnes réponses de plus et tu doubles tes chances! A l'heure qu'il est, je suis sûr que tu as déjà le téléphone en main. Bonne chance!

TOM. **Scesi** - Tél. : 36 68 30 38 (**jeux vidéo**), 36 68 38 00 (**mangas**)

LA LIGNE DES MANGAS

36 68 38 00

GAGNE DES MANGAS DRAGON BALL Z ET DES GAME BOY

GAGNE LA MEGA DRIVE 32X

ET DES CARTOUCHES POUR TA CONSOLE

AU 36 68 30 38

SCESI 2,19 F/min

Publi-reportages

MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 PARIS
Tel.43 38 98 77 ; Fax. 43 38 12 05
Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Oberkampf

Les Nouvelles Consoles

Sega SATURN 3290 Frs + 1 Jeu au Choix	Sony PSX 3290 Frs + 1 Jeu au Choix
Sega SATURN 3450 Frs + 1 Jeu Version Française	Sony PSX Tel. + 1 Jeu Version Française

Les Accessoires

Sega Pad	169 F	Sony Pad	249 F
Sunsatpad	279 F	Sunstation pad	279 F
Hori pad	279 F	ASCII pad	299 F
Virtua stick	Tel.	Hori pad	279 F
Hori stick	599 F	Fighter stick	599 F
Souris	249 F	Hori stick	599 F
Mémory card	299 F	Souris	249 F
Sixtupleur	249 F	Mémory card	249 F
Cable péritel	199 F	Cable péritel	449 F
Universal adaptator	299 F	Universal adaptator	Tel.
Volant	Tel.	Ralonge pad	149 F
Carte FMV	1499 F	game buster	249 F
Magazines	55 F	Magazines	55 F

Les Jeux

Virtua Fighter	Motor Toon GP
Clock Work Knight	Kileak the Blood
Victory Goal	Gunners Heaven
Daytona USA	Tohshinden
Panzer Dragon	Ridge Racer
Astal	Space Griffon VF9
Virtual Hydlide	Raiden Project
Pebble Beach Golf	Star Blade
Deadalus	Tekken
Side Pocket 2	Jumping Flash
Grand Chaser	Arc the Lad
Battle Monster	Gundam
Greastest Nine	Magic Beast Warrior
Shinobi	Ace Combat
Last Gladiator	King's Field
Blue Seed	Cyber Sled
Virtua Fighter Remix	King's Field II
Virtual VolleyBall	Philosoma
Riglord Saga	Dragon Ball Z
Street Fighter Movie	Street Fighter Movie
Clock Work Kinght 2	Winning Eleven

De nombreuses Nouveautés arrivent en septembre (Tel.)

Payez votre PSX ou votre SATURN en 5 mois

Echanges de jeux PSX et Saturn 100 Frs	jeux d'occasion PSX et Saturn entre 150 Frs et 290 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Commandes à retourner sur papier libre a :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

→ MICROSTEEL

Micros et jeux vidéo

Les fondus de la micro et des jeux vidéo nous connaissent bien! Toujours sur la brèche, nous proposons un maximum de produits et d'infos qui ne pourront que vous satisfaire. Les jeux PS-X et Saturn en import à moins de 500F, même les nouveautés! Venez voir (et acheter...) Arc The Lad, Ace Combat, Gundam, Falcata, Rayman, Shinobi, Last Gladiator, Blue Seed: les premiers auront un cadeau surprise! Des jeux pas chers et en plus un système d'échange à 100F déjà en place pour la Saturn et la PS-X! Et si vous avez déjà acheté 10 jeux chez nous, on vous fera un super cadeau! Par ailleurs, si vous êtes bloqués dans un jeu, plus de problème: SOS Nico est là pour vous aider. Mais nous sommes aussi speed sur micros et si vous avez une question sur un logiciel ou un hardware, appellez encore Nico! Voilà un garçon qui ne s'arrête jamais de bosser! Très prochainement vous pourrez nous rejoindre sur le **36 15 Microsteel** pour faire vos commandes et avoir toutes les informations qui vous brûlent la langue.

Microsteel
29, rue Jean-Pierre Timbaud- 75 011 Paris
Tél. : 43 38 98 77

→ AMIE LE PRO

Fête son anniversaire!

Reprenez tous en choeur: Joyeux anniversaire! Joyeux anniversaire! Mais j'en vois au fond qui resquillent, qui font semblant de chanter, qui trouvent que c'est la honte! Heureusement, tous ceux qui nous connaissent depuis 10 ans sont fidèles au poste et viennent fêter avec nous ces dix ans de bons et loyeux services. Ces amis malins savent bien qu'à cette occasion, nous faisons des cadeaux! Actuellement nous vous offrons 20% de jeux en plus! C'est à dire que si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeux gratuits en plus! Alors, vous chantez maintenant à ce que je vois! (faites gaffe aux canettes lancées par les voisins mécontents...) Vu votre voix, venez plutôt nous voir dans nos 250m2 de magasin et vous pourrez apprécier l'étendue de notre gamme: outre notre espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga, nous avons également un espace Home PC où vous construirez votre ordinateur comme un mécano et un espace consoles où tous les derniers produits sont en vente (PS-X, Saturn, 3DO...). Tous ces lieux sont assortis d'un large choix de jeux neufs et d'occasion. Amie maitrisant lui-même le service après-vente vous offre deux ans de garantie sur les PC et les consoles. Et ce n'est pas tout! Nous rachetons et échangeons aussi vos jeux et consoles aux meilleures conditions. Pourquoi chercher ailleurs que chez un fidèle "Amie" présent depuis 10 ans maintenant?

Amie le Pro
11, Bd Voltaire.
75 011 Paris.
Tél. : 43 57 48 20
Métro République

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F — ECHANGEZ ajouter 50F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
CLOCK WORK KNIGHT	ASTAL	DAYTONA	BLUE SEED
GALE RACER	BATTLE MONSTER	GRAND CHASER	GREATEST NINE
MISTERY MANSION	DEADELUS	PARODIUS	PANZER DRAGON
MYST	TAMA	VIRTUA FIGHTER REMIX	PRETTY FIGHTER
VIRTUA FIGHTER	VICTORY GOAL	VIRTUA HYDLIDE	SHINOBIE DEN

PSX (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
COSMIC RACE	KING FIELD	GUNNER HEAVEN	ARC THE LAD
CYBER SLEED	MOTOR TOONS	JUMPING FLSH	FALCATA
PUZZLE	PARODIUS	KILEAK THE BLOOD	GUNDAM
SPACE GRIFFON	RAIDEN II	RIDGE RACER	TEKKEN
TWINBEE TETRIS	STARBLADE	TOSHINDEN	WINNING ELEVEN

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2400 F

149 F	190 F	249 F	300 F
AERO FIGHTER II	ALPHA MISSION II	AGRESSOR OF DARK COMBAT	DOUBLE DRAGON
FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III
SAMOURAI SHODOWN	KING OF MONSTER II	SAMOURAI SHODOWN II	SAUVAGE REIGNS
SIDE KICK II	LAST RESORT	WIND JAMMER	SIDE KICK III
TOP HUNTER	NAM 1975	WORLD HEROES II JET	VIEW POINT

3 DO (garantie 6 mois) 2000 F

150 F	200 F	250 F	300 F
BURNING SOLDIER	HELL	FIFA	GEX
MONSTER MANOR	OFF WORLD INTERCEPTOR	FLASH BACK	PANZER GENERAL
SLAYER	REBEL ASSAULT	NEED FOR SPEED	RETURN FIRE
STAR CONTROLE 2	SAMOURAI SHODOWN	ROAD RASH	SLAM & JAM
WAY OF THE WARRIOR	SCHOCK WAVE	STREET FIGHTER II X	WING COMMANDER III

NEO GEO (garantie 6 mois) 790 F

190 F	290 F	390 F	590 F
ART OF FIGHTING	BASE BALL 2020	MUTATION NATION	ART OF FIGHTING II
BURNING FIGHT	EIGHT MAN	NINJA COMMANDO	XARNOV REVENGE
GHOST PILOT	FATAL FURY II	SAMOURAI SHO DOWN	SIDE KICK II
MAGICIAN LORD	SUPER SIDE KICK	SENGOKU II	TOP HUNTER
NAM 1975	WORLD HEROES II	SPIN MASTER	WORLD HEROES II JET

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F	150 F
ALIEN STORM	DINO DINY SOCCER	AGASSI	ATOMIC RUNNER
BATMAN RETURN	ETERNAL CHAMPION	ANOTHER WORLD	BATTLE TOAD
BONOZA BROS	EUROPEAN CLUB SOCCER	COOL SPPOT	BUBSY II
BUDOKAN	FANTASIA	DRAGON	DESERT STRIKE
CALIFORNIA GAMES	FANTASTIC DIZZY	ECCO DOLPHIN	FATAL FURY
CRASH DEMMIES	JURASSICK PARK	MEGALOMANIA	MIGHTY MAX
HOME ALONE	KICK OFF	MICKETY MANIA	NHL PA 93
MOON WALKER	PUGSY	MORTAL KOMBAT	STREET OF RAGE II
SPEED BALL II	ROLLING THUNDER II	SHAQ FU	SUPER MONACO GP II
STRIDER	ULTIMATE SOCCER	SONIC II	THUNDER FORCE III
SUPER THUNDER BLADE	WIZ & LIZ	TINY TOONS	WINTER OLYMPIQUE

200 F	200 F	250 F	300 F
ALADDIN	ART OF FIGHTING	ASTERIX II	ALIEN SOLDIER
BONKERS	BODY COUNT	BODGER MAN	BATMAN ROBIN
ECCO II	BUBA & STICK	EARTH WORM JIM	MEGA BOMBERMAN
FLASHBACK	DOCTEUR ROBOTNICK	FIFA 95	NHL 95
NBA JAM	DYNAMITE HEADDY	JUDGE DREED	PETE SAMPRAS 96
ROI LION	NBA SHODOWN	NBA LIVES 95	PUNISHER
STREET FIGHTER II'	NHL 94	RISTAR	SLAM MASTER
TAZMANIA II	ROCKET KNIGHT	SAMOURAI SHODOWN	SONIC IV
THUNDER FORCE IV	SUBTERRANIA	SKELETON KREW	STREET RACER
TITI & GROS MINET	SYNDICATE	SPIROU	THEME PARK
TORTUE FIGHTER	WOLF RINE	STORY OF THOR	VIRTUA RACER
TRUE LIES	X-MEN	URBAN STRIKE	X-MEN II

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
ADAM'S FAMILY	ADAM'S FAMILY II	BOMBER MAN	ALADDIN
BATLLE TOAD	ALIEN III	CYBERNATOR	ANIMANIACS
BATMAN RETURN	AMAZING TENNIS	DRAGON	CLAY FIGHTER II
EEK THE CAT	COOL SPOT	EQUINOX	EMPIRE STRIKE BACK
JOE & MAC	GOOF TROOP	ERIC CANTONA	MEGAMAN
MORTAL KOMBAT	MAGICAL QUEST	JOE & MAC III	MICKEY CIRCUS MISTERY
PRINCE OF PERSIA	SPIDER MAN X-MEN	LEGEND	MICKEY MANIA
STAR WARS	STREET FIGHTER II TURBO	MARIO ALL STAR	NBA JAM
SUPER ALESTE	TINY TOONS	MR NUTZ	ROI LION
SUPER GHOUL'S GHOST	TORTUE NINJA IV	SHAQ FU	WOLVERINE
TERMINATOR II	UN SQUADRON	SKYBLAZER	ZELDA 3

250 F	250 F	300 F	350 F
ALCAHEST	BOMBER MAN II	BATMAN ROBIN	ADAM FAMILY VALUE'S
BL ACK STORM	DEMON CREST	CHAMPION SHIP POOL	ASTERIX ET OBELIX
GEOMON FIGHT II	DONKEY KONG	DRAGON BALL Z III	CHRONO TIGGER
JUNGLE BOOK	EARTHWORM JIM	F1 POLE POSITION II	DRAGON BALL Z V
JURASSICK PARK II	FIFA SOCCER	FATAL FURY SPECIAL	FINAL FANTASY III
KICK OFF III	INDIANA JONES	FIRE MAN	ILLUSION OF TIME
LES SCTROUMPFS	LEMMINGS II	JUDGE DREED	JUNGLE STRIKE
LORD OF RINGS	MORTAL KOMBAT II	NBA JAM II	MEGAMAN X II
R-TYPE III	NBA LIVES 95	POWER DRIVE	MIGHT & MAGIK III
ROCK'N ROLL RACING	PAC IN TIME	SECRET OF MANA	SAMOURAI SHOWDOWN
SPARKSTER	SPARSTER	SOUL BLAZER	SOCCER SHOUT OUT
STREET RACER	SUPER METROID	TETRIS II	X-MEN

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....
Ville .....
Ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

☐ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
☐ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Date
Signature

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + 1 manette 599 F
CONSOLE occas. SUPER NINTENDO + 1 manette 399 F

PIT FIGHTER	99 F
SUPER DANY	139 F
BARKLEY JAM	199 F
GHOUL'S PATROL	199 F
TINY TOON	199 F
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	299 F
DBZ III (JAP)	299 F
STREET RACER	299 F
TRUE LIES	299 F
NBA JAM TE	299 F
KICK OFF III	299 F
CANNON FODDER	299 F
POCKY & ROCKY II	449 F
ADDAM'S FAMILY VALUE	449 F
KAWASAKI SUPERBIKES CHALLENGE	TEL
PRIMAL RAGE	449 F
WILD GUNS	TEL

JEUX D'OCCASION

PILOT WINGS	79 F
ROBOCOP III	139 F
WORLD LEAGUE BASKET BALL	139 F
GOFF TROOP	139 F
BUBSY	139 F
GODS	199 F
SUPER METROID	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	314 F
LE ROI LION	314 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY II	349 F
MANETTE ASCIIPAD	99 F
ADAPTATEUR 60 HZ	99 F

SATURN

CONSOLE neuve (VF) TEL
adaptateur (jeux jap) 369 F
manette origine 169 F

DAYTONA (VF)	449 F
BATTLE MONSTERS	499 F
BLUE SEED	499 F
PEEBLE BEACH GOLF (VF)	TEL

PSX

CONSOLE neuve TEL
manette origine TEL

DRAGON BALL Z	549 F
RIDGE RACER	499 F
STARBLADE	499 F
RAYMAN	TEL

3-DO

CONSOLE neuve FZ10 2990 F

GEX/NEUF	375 F
KING DOM/NEUF	375 F
WING COMMANDER III/NEUF	375 F
PANZER GENERAL/NEUF	375 F
LA HORDE/NEUF	199 F
SAMOURAI SHODOWN/OCCAS	275 F

JAGUAR

CONSOLE neuve TEL
CONSOLE occas. 690 F
CONSOLE CD + jeux 1290 F

DOOM /OCCAS	279 F
WOLFENSTEIN 3D/OCCAS	199 F
BURN OUT	449 F
THEME PARK	399 F
PRIMAL RAGE	449 F

PC Jeux neufs

FADE TO BLACK	TEL	DUNE	99 F
COMMAND & CONQUER	369 F	688 ATTACK SUB	99 F
HI-OCTANE	379 F	LAST DYNASTY	399 F

SEGA

GAME GEAR
CONSOLE neuve 599 F
CONSOLE occas. 399 F

CHEESE-CAT/NEUF	279 F
TEMPO JR/NEUF	279 F
EARTHWORM JIM/NEUF	299 F
SUPER COLUMS/NEUF	279 F

MEGA CD
CONSOLE occas. 690 F

EARTHWORM JIM/NEUF	449 F
ECCO/OCCAS	169 F
BATMAN RETURN/OCCAS	169 F
ROAD MOVENGER/OCCAS	49 F

MEGADRIVE

CONSOLE MD 2 + 3 jeux + 1 manette 649 F
CONSOLE occas. +1 jeu + manette 399 F
Manette origine 69 F

JEUX NEUFS

HAUNTING	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F
SHAQ FU	149 F
SONIC 2	199 F
FIFA SOCCER 95	249 F
PGA TOUR GOLF III	249 F
NBA LIVE 95	249 F
NHL HOCKEY 95	249 F
FEVER PICH SOCCER	369 F
STREET RACER	399 F
SPIROU	399 F
BATMAN FOR EVER	399 F
PRIMAL RAGE	399 F
RUGBY 96	TEL
PETE SAMPRAS	TEL

JEUX OCCAS.

ALTERED BEAST	49 F
EUROPEAN CLIB SOCCER	79 F
KID KHAMELEON	99 F
MC DONALD'S GLOBAL GLADIATOR	99 F
QUACKSHOT	99 F
TEAM USA BASKET BALL	139 F
MORTAL KOMBAT	139 F
ALIEN 3	139 F
WINTER OLYMPIC	139 F
OLYMPIC GOLD	199 F
STREET OF RAGE II	199 F
FLASHBACK	199F
ALADDIN	249 F
LANDSTALKER	275 F
SHINNING FORCE	275 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION
42, rue de Paris
78100 St Germain en Laye

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

❑ Chèque Date ..... Signature

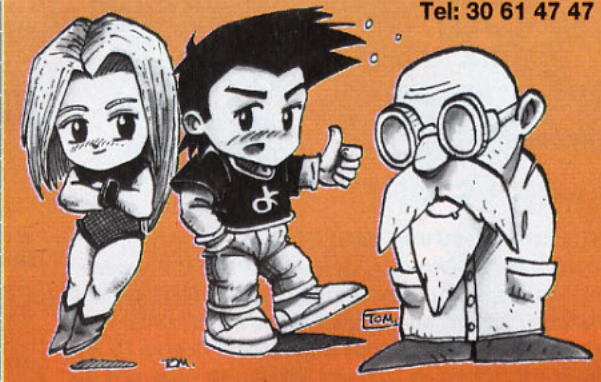
CONSOLE 09/95

→ SCORE GAMES

C'est plus fort pour toi!

Certes l'erreur est humaine mais si tu ne nous connais pas, t'es pas humain! Cela fait un an que nous sommes à Saint Germain en Laye et tu n'en a toujours pas fait profiter ton porte-monnaie... Y'en a qui ne sont pas malins, malins... Alors si tu te moques que nous fassions les meilleurs prix te permettant d'acquérir les meilleurs jeux dans les meilleures conditions, sache que nous tenons à ta disposition plus de 10 000 jeux en neuf et occase! Quoique tu cherches, ne cherche plus, nous avons tout: CD Rom PC, Saturn, PS-X et toutes les consoles Nintendo et Sega... et bien evidemment les Goodies DBZ! Et si ton porte-monnaie fait la tête et que tu ne peux plus supporter tes anciens jeux, ne déprime pas, viens nous voir ou appelle-nous au (16-1) 30 61 47 47. Grâce à notre super système de reprises, tu pourras t'éclater à nouveau sur ta console (et si ta console ne supporte plus que tu t'éclates dessus, viens nous la vendre ou l'échanger!). Les veinards qui nous connaissent déjà savent qu'ils peuvent venir tester les jeux... Ils sont malins! Les autres ont désormais toutes les chances de le devenir même par correspondance: ils bénéficieront des mêmes avantages en restant devant leurs consoles.

Score Games
42, rue de Paris
78 100 Saint-Germain-en-Laye
Tel: 30 61 47 47



→ MICROVELLA

A fond sur le minitel !!!

Depuis un mois, les fans de jeux vidéo peuvent se connecter à un nouveau serveur: le 36 15 Microvella et il faut le dire, ça déménage pas mal chez Microvella! Déjà une carte de fidélité vous donne accès à des prix préférentiels, à un catalogue personnalisé et le jour de votre anniversaire vous aurez un cadeau! Cette carte vous donne bien d'autres avantages: consultez leur serveur minitel! Vous y trouverez aussi un service pour commander vos jeux et consoles par correspondance (la Saturn est à 2 990F avec un jeu) mais aussi des cartes Magic © (le paquet de 50 cartes Starters à 43F). Le 36 15 Microvella c'est aussi des astuces sur toutes les dernières nouveautés, des réponses en 24h à toutes vos questions et des Quizz sur vos jeux préférés pour gagner de nombreux cadeaux. Ceux qui le désirent peuvent également se connecter à la rubrique des "Fans" pour discuter ou consulter le service des petites annonces. Et si vous voulez voir Monsieur Joseph Vella en personne, il a aussi un magasin dans les Bouches du Rhône où son équipe dynamique vous attend.
36 15 Microvella
Microvella

Microvella IM VPC SERVICE
Les jeux vidéo c'est nous !
Centre Commercial Géant Casino - 13730 SAINT VICTORET
☎ : 42.75.24.24 Minitel : 3615 : Microvella
Ouvert du lundi au Samedi - de 9 H 00 à 19 H 30 non stop !

SONY PlayStation
LE PACK
La CONSOLE PSX Sony + 1 manette + le jeu vedette Dragon Ball Z + 1 cadeau :
NEWS 3690 F
Version Jap. nécessite un adaptateur PS X en plus !!

Ark the lad	Tél.
Darkstalker	Tél.
Dragon Ball Z	549 F
Gunn. Haven.	499 F
SP. Griffon	499 F
Toshiden	499 F
Tekken	499 F
Philosoma	599 F
Jump. Flash	590 F
Cyber Sleed	499 F
Manette PSX	269 F
Rallonge Manette	59 F
StarBlade	499 F
Gundam	499 F
Hyp.F.Soccer	599 F
Ridge Racer	499 F
King Field 2	499 F
J.LEAGUE	499 F
ZERO DIVID.	499 F
VIXZARDRY VII	699 F
Street Fig. R.	799 F
Mortal Kombat 2	Tél.
Action Replay	289 F
Mem.card	279 F

SEGA SATURN
LE PACK
La CONSOLE Sega Saturn + 1 manette + le jeu vedette Virtua Fighter + 1 cadeau :
2990 F
Version française

Clockwork Knight	399 F
Internat.Vict.G.cr.	Tél.
Daytona	Tél.
Version Jap.	
Super Shinobi	Tél.
Virtual V.ball	499 F
Daytona USA	499 F
Battle Monster	627 F
Manette	149 F
Cont. Power	
Volant	Tél.
Adaptateur Jap/Amér.	
pour V.française	399F
Memory	Tél.
Module Vidéo	Tél.
NBA JAM TE	Tél.

SUPER NEWS Téléphonez !

S.NINTENDO

Illusion Of time	499 F
Dragon ball Z 3 Ver. Française	499 F
Tomican 2	479 F
Batman Forever	Super Prix !!!!!!!
Super PROMOS !! (Neuf - série limitée) :	
Mortal Kombat 2	199 F
Maximum Carnage	199 F
Manette S.Nes compétition :	99 F
Autres promos Tél (Catalogue gratuit).	

NEO GEO CD
LE PACK
La CONSOLE Neo Geo CD + 2 manettes + le jeu vedette FATAL FURY 3 + 3 cadeau :
2690 F
Version Française

Super Side Kick 3	NC
Double Dragon	NC
King of fighter 95	Tél.
Fatal Fury 3	379 F

Cartouches Neo : Prix détaxé !!! Stock : SAMURAI SHO 2 : 499F S.SIDE KICK 2 & 3 : sk Last Resort : ..... NC Autres : ..... Tél.
OKAZ : 149 F à 290 F

GOODIES

Super Bottle DBZ de 1 à 9 :	99 F
Super Bottle DBZ de 10 à 11 :	129 F
Super Bottle DBZ 12 à 16 :	149 F
Cartes Dragon ball Z (laser hola.)	39 F
Sailoor Moon : le paquet de 10 cts	39 F

Attention : arrivage grève de goodies et Power level 14 & K7 vidéo DBZ 11 ☺ Téléphonez !!

MEGA DRIVE

Batman Forever :	Super prix Tél. !
Slam master :	399 F
Mortal Kombat 3	Tél.
Super promos (Neuf série limitée) :	
Mortal kombat 2	199 F
Maximum carnage :	199 F
Autres promos tél. (Catalogue gratuit).	

News : Prix : Tél.
CONSOLE VIRTUA BOY
PSX Version Française !
Nous serons présent à la Foire Internationale de Marseille le 22/08 au 03/08/95 avec : 36 m2 d'expo !!!!! ça va chauffer !!!

MANGAS - VIDEO

MANGAS (à l'unité) :

Dragon ball Z No 42 + POG :	39 F
DBZ No 1 à 41 :	40 F
Cat's eye	40 F
Ken	40 F
DNA 2	40 F
City Hunter	40 F
X Clamp	40 F
Autres nous tél. !!	

MANGAS COULEURS:

Animcs Dragon Ball Z de 1 à 13 :	69F
Chevaliers du Zodiak	79F
Couleur Nemes	79F
Ken le survivant	NC
ARTS BOOK COULEUR	
Gozita	149F
Story Toriyama	349F
Autres nous Téléphoner.	

COBRA Vol 1 & 2	159 F
SAINT SEYA	147 F
MAPS	145 F
SLOW STEP	145 F
MACROSS	NC
+ CD MACROSS	
CITY HUNTER	129 F
DBZGozita	149 F
DBZ 24.25. 26.27	Prix : 129 F

EROTIQUE : Interdit - de 16 ans

Mangas:	
U.loin	45 F
Okenki clinic	89 F
Virtual Aléme	79 F
Sexcamine	NC
Dark Wirbel	99 F
CD ROM PC + 1 Tapis souris	
Offiet	179F
FUNI	149F
UIUIN	99F

Attention ces prix ne sont valables que par le VPC.

LE JAPON EN DIRECT
MINITEL : 3615
Code : MICROVELLA

A retourner à : Microvella VPC Centre Commercial Géant Casino - 13730 SAINT VICTORET
Tél. : 42.75.24.24. Tel. 42.75.28.28 (Catalogue gratuit sur simple demande !) VPC
Prénom :
Nom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Ma console :

TITRES	CONSOLES	PRIX
		+ Frais Port

❑ Frais de Port + 60 F Console - Jeux : 39 F
❑ En Contre remboursement + 60 F
❑ Envoyer moi un catalogue complet à mon adresse
❑ CB ..... date Ex. / Signature : Date :

Microvella IM VPC SERVICE
Les jeux vidéo c'est nous !
Centre Commercial Géant Casino - 13730 SAINT VICTORET
☎ : 42.75.24.24 Minitel : 3615 : Microvella
Ouvert du lundi au Samedi - de 9 H 00 à 19 H 30 non stop !

→ OBJECTIF GAMES

Lance son 36 15

Alors que les boutiques Objectif Games continuent de se multiplier dans la France entière, un 36 15 du même nom se lance dans la jungle minitel des jeux vidéo! Sur le 36 15 Objectif Games, vous pouvez gagner une Saturn ou une Playstation pour moins de 100F!! Ne me regardez pas avec ces yeux exhorbités: c'est vrai! Il vous suffit de vous connecter et de terminer premier au quizz Trivial Pursuit de notre minitel. En fin de mois, le joueur qui aura fini le quizz le premier recevra la console 32 bits de son choix! Toujours sur notre 36 15, vous pouvez dialoguer en direct, laisser des messages, découvrir des news en avant-première et surtout consulter la liste de tous les points de vente Objectif Games! Car les magasins à notre enseigne se multiplient encore et toujours pour mieux vous servir. Et nous respectons les prix des jeux annoncés dans nos publicités: avec nous il n'y a aucune entourloupe ou augmentation subite à craindre. Alors à très bientôt dans une de nos boutiques ou sur notre 36 15 ludique!

36 15 Objectif Games

Deux nouvelles ouvertures de magasins

Objectif Games : 27, rue Gambetta - 83 350 Cogolin - Tel: 94 54 58 17

Objectif Games : Rue Maréchal Lyautey, Immeuble Massena 20 090 Ajaccio.

→ STOP GAMES

Liquidation du stock

La Grande Folie continue chez nous avec la poursuite de notre liquidation de stock jusqu'à la fin du mois d'octobre! Ca veut dire des prix 20% moins chers que les prix fournisseurs sur tous les Goodies, les jeux SNIN, MD, Playstation, 3DO, GB, GG, Neo Geo CD, Saturn mais aussi sur tous les produits Japanime, sur toutes les consoles et sur tous les jeux d'occasion! C'est comme ça que vous trouvez chez nous la Playstation française à 2 099F!!! Venez faire un tour à notre grande braderie et vous jugerez par vous-même... Vous trouverez aussi la collection des trois K7 vidéo de Cyber City et tous les mangas que vous aimez: Gunnm, DBZ (jusqu'au n°11), Bio Broly (vol. 12 et 13), Ken le Survivant, Macross, Cobra (vol.1 et 2), Venus Wars... **Stop Games** ne s'arrête jamais!!! A bientôt.

Stop Games : 6, rue d'Arras-75 005 Paris - Tél. : 43 54 41 44

STOP Games

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30

La grande folie *Jusqu'à fin Octobre* **continue**

LA GRANDE FOLIE — CONTINUE — JUSQU'À FIN OCTOBRE

SUPER NINTENDO

Super Star Soccer	449 - 20% = 359 F
NBA Jam TE	349 - 20% = 279 F
Illusion of Time	499 - 20% = 399 F
Theme Park	Tél.
Hagane	499 - 20% = 399 F
Super Turrican	499 - 20% = 399 F
Asterix et Obelix	499 - 20% = 399 F

NEO GEO CD

World Heros Perfect	499 - 20% = 399 F
Sidekick III	449 - 10% = 399 F
Savage Reign	499 - 20% = 399 F
Fatal Fury III	499 - 20% = 399 F

SATURN

Street Fighter II Movies	Tél.
X Men	Tél.
Bug version US.	Tél.
Riglord Saga	Tél.

PSX

D.B.Z.	699 - 20% = 549 F
Philosoma	699 - 20% = 549 F
Street Fighter II Movies	699 - 20% = 549 F

MEGADRIVE

Fifa 95	349 - 20% = 279 F
Mega Man Willy War	499 - 20% = 399 F
NBA Jam TE	349 - 20% = 279 F
X Men II	449 - 20% = 359 F

Consoles et jeux 3DO, Goodies, Cardass, Jeux NEC, Gameboy, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo cartouches disponibles
Jeux occasion sur toutes les consoles.
K7 Vidéo DBZ de 1 à 12 : 129 F - 20% = 100 F

20% moins cher que les prix fournisseurs sur jeux neufs et occasion

BON DE COMMANDE à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris — Livraison 48h chrono

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

	PRIX
C+46 TOTAL + frais de port	

jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville ..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre
o CB/_/

GAGNEZ TOUS LES MOIS UNE PSX OU UNE SATURN SUR

36 15 OBJECTIF GAMES

PLAYSTATION SONY		SATURN SEGA	
DRAGON BALL Z	549	MAGIC KNIGHT	499
ZERO DIVID	549	SHINING WISDOM	499
3*3 EYES	549	FEDA EMBLEM OF JUSTICE	499
TOKIMEKI MEMORIAL	549	BLUE SEED	499
ZERO DIVID	549	RIGLORD SAGA	499
MORTAL KOMBAT 3	549	DAYTONA USA	449
WIPE OUT	549	VIRTUA FIGHTER REMIX	449
TEKKEN	499	SHIN SHINOBI	499
ZEITGEIST 3D	549	BUG !	399
PHILOSOMA	549	RACE DRIVIN	449
ARK THE LAD	549	STREET FIGHTER LEGEND	499
RAYMAN	549	DARKSTALKER 2	499
ACE COMBAT	549	X MEN	499
WINNING ELEVEN	549	DARIUS GAIDEN	499
DESTRUCTION DERBY	549	CLOCKWORK KNIGHT 2	499

PLAYSTATION FRANCAISE DISPONIBLE MI-SEPTEMBRE **2099 F.**

SATURN FRANCAISE DISPONIBLE **3390 F.**

3DO PANASONIC		NEO GEO CD SNK	
EXTENSION AM2	Tél	TENGAIMAKYO	399
CARTE FULL MOTION	Tél	SAMOURAI SHODOWN RPG	399
WING COMMANDER 3	379	SAVAGE REIGN	399
WORLD HERO JET	399	PALSTAR	399
DOOM	399	FATAL FURY 3	399
FIFA 96	Tél	KING OF FIGHTER 95	Tél
autres titres	Tél	autres titres	Tél

ACHAT - VENTE - LOCATION - NEUF & OCCASION

POUR COMMANDER TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

ARRAS 29 RUE GAMBETTA 62000 TEL.: 21/23/46/43	BESANCON 1 RUE DE LA REPUBLIQUE 25000 TEL.: 81/82/82/23	CHALON/SAONE 20 RUE D'AUTUN 71100 TEL.: 85/48/16/40
COGOLIN 27 RUE GAMBETTA 83350 TEL.: 94/54/58/17	MULHOUSE 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 TEL.: 89/46/48/43	BRY/MARNE 4/6 RUE DE NOISY 94360 TEL.: 47/06/37/13
ROUEN 116 RUE DU GENERAL LECLERC 76000 TEL.: 35/15/53/84	TOULOUSE 1 PLACE DUPUY 31000 TEL.: 61/62/55/66	AJACCIO RUE MARECHAL LYAUTEY IMMEUBLE MASSENA 20090 TEL.: 07/42/56/43

ze killer

ON ÉCRIT À ZE, ZE RÉPOND

J'adore les jeux, ton mag' est super génial méga pur et les testeurs aussi et j'aime aussi les Schtroumpfs et surtout toi. Je técris vu que j'ai des questions:

1 - Est-ce que Mario sur GB est-il meilleur que Panzer Dragoon sur Saturn?

2 - Faut-il mieux acheter la Paturne ou la Slaysténchionne?

3 - Est-ce que vous allez mettre plus de nanas à poil dans C+?

[Signature indéchiffrable]

Et ta mère, elle suce les Schtroumpfs?

1 - T'es une pomme, ou tu te fous de ma poire?

2 - Demande à Bomboy, ma tête est malade...

3 - Trouve-toi une meuf, petit, et vite!

Ze

Monsieur Ze Killer

C'est d'une plume trempée dans le mépris que je vous écris aujourd'hui mon indignation et mon dégoût. Vous êtes un personnage odieux, haineux et prétentieux. Pire, vous n'avez aucun humour. Désormais, j'interdirai à mon fils de lire Consoles+, qui pollue son jeune esprit. Et je ne veux pas seulement parler de votre rubrique, remplie d'immondices, mais de l'ensemble de votre magazine, qui se remplit insidieusement de dessins pornographiques (le plus souvent d'origine étrangère, qui plus est) et de scènes de violence gratuite. Quel exemple pour nos enfants!

Dans l'espoir de voir bientôt votre publication interdite aux mineurs et aux personnes âgées, veuillez agréer, etc.

Marcel Toubeau, professeur au lycée Louis-le-Gland, Paris

Et si tu me donnais ton adresse, qu'on cause rien que toi et moi, entre potes?

Ze

Mon Zoukillou,

Je m'appelle Rosalie, j'ai dix-sept ans et toutes mes dents, et je rêve de toi toutes les nuits (après me les être brossées). Kill-moi, mon Zéro, en mode Continue, je connais les tips pour que tu rentres dans mon passage secret: toi et moi, on va se faire un tabeau-bonus en mode Hard, à fond les manettes. Je sais faire le ménage et les œufs brouillés. Je t'en prie, envoie-moi une photo de toi sans ton costume ridicule.

Bizous, mon Zoukillouninou,

Ta Rosalie qui adore ton gameplay.

P.S.: Si tu ne me réponds pas, je me suicide.

J'aime pas faire ça parce que ma modestie en souffre mais c'est la douze mille huit cent troisième demande que je reçois dans le genre: voici donc la preuve que je suis un dur, un vrai, un tatoué, en espérant que Mémé Killer ne lira pas ce Consoles+.

Ze

FARENHEIT - MCD - SEGA

Ah, les pompiers, on sait pas quoi leur reprocher. Se faire rôtir la moustache pour sauver un môme, empester le cochon grillé pour extraire une donzelle des flammes, cest beau, non? Non, justement: déjà qu'un film interactif, c'est chiant, mais si en plus il est moche! Le feu: de la gadoue orange trouée de milliers de pixels... Ça demande des calculs, de faire des flammes qui aient l'air de flammes, mais quand on ne sait pas faire, on ne fait pas! Sur Mega CD, Sega appelle le truc maison inventé rien que pour ça le True Motion. Ce qui est True dans cette Motion, c'est que les images sont pixélisées et baveuses: un jeu à mettre au feu d'urgence!

NIGHT RACE - PLAYSTATION

S'il était pas si moche, s'il tournait sur une machine bas de gamme, s'il ne ressemblait pas à Cobaye sur SFC (top 5 des daubes), s'il était pas aussi facile (yeux fermé, doigts dans le nez), si la seule arme disponible avait quelques petites sœurs, si la voiture volante que vous pilotez avait pas la maladie de Parkinson (en plans directs, vous voyez votre pauvre machine se déplacer d'un point de l'écran à un autre sans position intermédiaire, comme au bon vieux temps!), s'il coûtait pas la peau des fesses, si, au moins, il tournait sur une vieille bécane bas de gamme... ce jeu serait un must. Bref, c'est une daube.

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

OUVERTURE FIN SEPTEMBRE

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS	TOULOUSE	VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290 +	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68 +	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55 +	19 rue des Jacobins 80000 AMIENS	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666 +	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52 +	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58 +	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216 +	46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290 +

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MEGADRIVE

RTAL KOMBAT 2 199F

MEGADRIVE + PAD	549
ACTION REPLAY 2	349
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99
ADAP. 4 JOUEURS EA	199
CABLE PERITEL	TEL
FIGHTER-STICK ARCADE	299
MANETTE SIX BOUTONS	89
MANETTE PRO 4	69
MENACER	199
PISTOLET LETHAL ENF.	99
PRISE PERITEL	TEL
RALLONGE MANETTE	69
TRANSFO. UNIVERSEL	129

JEUX NEUFS

N SOLDIER	399
BIX-POUVOIR DES DIEUX	399
TOUR	449
AN & ROBIN	449
KER'S	399
GERMAN	399
SY 2	299
LEVANIA NEW GENERATION	179
OS ENGINE	249
CK ROCK 2	299
MIC SPACEHEAD	99
S CUP TENNIS	299
ERT DEMOLITION	449
D DINI'S SOCCER	149
ROBOTNIK	299
ANITE HEADDY	139
THWORM JIM	399
D 2	199
RNAL CHAMPIONS	169
TASTIC DIZZY	149
L FURY II JAP	399
R PITCH SOCCER	399
SOCCER 95	249
NTLET 4	149
ERATION LOST	399
TZKY HOCKEY	399
ORGANES	149
ERNATIONAL RUGBY	399
N MADDEN FOOTBALL 95	399
GE DREDD	299
RSAKI SUP. BIKES	299
OFF 3	299
YSTALKER	449
ENDE DE THOR	449
MINGS 2	199
AL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
AL ENFORCERS 2	399
DE DE LA JUNGLE (LE)	369
TMUM CARNAGE	249
DONALDS GLOBAL GLADIATOR	179
A BOMBERMAN	399
A SWIV	299
A TURRICAN	199
AGAMES 2	199
GAMAN THE WILY WARS	369
ROMACHINES 2	399
HTY MAX	199
RTAL KOMBAT	199
RTAL KOMBAT 2	469
RTAL KOMBAT II JAP	399
NUTZ	149
JAM	199
JAM JAP	99
JAM 1 EDITION	249
SAMPRAS 96	369
TOUR GOLF 3	249
ALL	249

MEGADRIVE

POWER DRIVE	349
POWER MONGER	199
RISE OF THE ROBOTS	349
ROAD RASH 3	399
ROBOCOP 3	199
ROI LION (LE)	399
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	399
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	359
SOLEIL VERSION FRANCAISE	449
SONIC & KNUCKLES	269
SONIC 2	199
SONIC 3 JAPONAIS	299
SPARKSTER	299
SPIROU	399
STREET RACER	399
STRIKER	449
SUBTERRANIA	299
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SUPER STREET FIGHTER II JAP	349

OCCASIONS

ALADDIN	249
ALIEN 3	139
ALISIA DRAGON	139
ALTERED BEAST	49
B.O.B	99
BACK TO THE FUTURE 3	139
BATMAN RETURNS	99
BATTLEZODADS	139
BLADES OF VENGEANCE	199
BLOODSHOT	139
BUBSY	139
BULLS VS BLAZERS	99
BULLS VS LAKERS	139
CALIFORNIA GAMES	139
CAPTAIN AMERICA	99
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139
CHAKAN	99
CHAOS ENGINE	275
CHUCK ROCK	139
COOL SPOT	129
D.ROBINSON'S SUPREME COURT	79
DAVIS CUP TENNIS	199
DECAPATTACK	49
DESERT STRIKE	275
DICK TRACY	79
DRACULA	139
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	249
EA HOCKEY	139
EARTHWORM JIM	299
ECCO	139
EMPIRE OF STEEL	79
ETERNAL CHAMPIONS	129
FIFA SOCCER	169

MEGA-CD NEUFS	990

JEUX NEUFS

BATMAN RETURNS	99
BC RACERS	399
BEAST 2	329
BLOODSHOT	299
BRUTAL	389
CORPSE KILLER	249
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON MASTER II	249
EARTH WORM JIM	399
ECCO 2	399
ECCO THE DOLPHIN	249
EYE OF THE BEHOLDER	449
FINAL FIGHT	249
HOOK	149
KEIO FLYING	249

JEUX D'OCCASIONS

BATMAN RETURNS	69
BLACK HOLE ASSAUT	99
BRUTAL	249
CHUCK ROCK	99
ECCO THE DOLPHIN	169
FIFA SOCCER	199
GROUND ZERO TEXAS	199

PRIMAL RAGE
MD 99F
G.GEAR 269F
SNIN 449F
G.BOY 269F

SUPER NINTENDO

NEW SNIN

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE	599
SUPER NINTENDO OCCASION	439
ACTION REPLAY 2	349
ADAPTATEUR AD29 TURBO	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
EXTENSION CABLE	39
FIGHTER STICK	199
MANETTE ASCII PAD	99
MANETTE TERMINATOR	99
SUPER GAME BOY	399

JEUX NEUFS

ACTRAISER 2	299
ADDAMS FAMILY VALUE	399
ALADDIN	399
ANIMANIACS	449
ARDY LIGHT FOOT	299
ASTERIX	249
BARKLEY	299
BATMAN & ROBIN	399
BATMAN RETURNS	149
BATTLE CLASH	349
BLACKHAWK	399
BLUES BROTHERS	199
BRETT HULL HOCKEY	499
CANNON FODDER	199
CANTONA FOOTBALL	299
CHAOS ENGINE	299
CHOPLIFTER 3	299
COOL SPOT	169
CRASH DUMMIES	299
CYBERNATOR	149
DEMON'S CREST	399
DINO DINI'S SOCCER	149
DIRT RACER	449
DONKEY KONG COUNTRY	499
DRAGON VIE DE BRUCE LEE	149
EARTHWORM JIM	449
EEK! THE CAT	299
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	449
EQUINOX	199
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	299
FEVER PITCH SOCCER	449
FIFA SOCCER	399
FLASHBACK	199
FLINTSTONES	449
GHOUL PATROL	129
GOOF TROOP	199
HAGANE	399
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399
JUDGE DREDD	449

SUPER NINTENDO

JUNGLE STRIKE	399
KICK OFF 3	299
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LE RETOUR DU JEDI	399
LE ROI LION	399
LEGEND	199
LEMMINGS 2	399
MARIO PAINT	249
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	299
MAXIMUM CARNAGE	499
MECHWARRIOR	199
MEGAMAN X	449
MORTAL KOMBAT	149
MORTAL KOMBAT 2	399
MYSTIC QUEST	389
NBA JAM	199
NBA JAM 2 TOURNEMENT EDITION	249
NIGEL MANSELL INDY CAR	399
OBELIX	499
OPERATION STARFISH	299
PACMAN 2	449
PILOTWINGS	99
PITFALL	249
POP'N TWINBEE	199
POWER DRIVE	399
SAILOR MOON	399
SCHTROUMPFS	449
SECRET OF MANA V.F + BOOK	449
SHANGAI 2	169
SHAQ FU	149
SOCCER SHOOTOUT	449
STARWING	99
STREET RACER	369
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER DROPZONE	299
SUPER GHOULS & GHOSTS	99
SUPER MARIO KART	389
SUPER PUNCH OUT	449
SUPER R-TYPE	99
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SYNDICATE	199
WARIO'S WOOD	399
WORLD HEROES	299
YOSHIES COOKIES	249
ZELDA 3	389

JEUX D'OCCASIONS

ADDAMS FAMILY 2	139
ADVENTURE ISLAND	169
AGURI SUZUKI F1	249
ALADDIN	279
ART OF FIGHTING	199
ASTERIX	169
AXELAY	139
BARKLEY	169
BATTLE CLASH	149
BEST OF THE BEST	139
BULLS VS BLAZERS	169
CANTONA FOOTBALL	199
COOL SPOT	129
DONKEY KONG COUNTRY	299
EARTH DEFENSE FORCE	169
EARTH WORM JIM	329
F-ZERO	99
FIFA SOCCER	279
FINAL FIGHT 2	199
GOOF TROOP	139
JURASSIC PARK	139
KRUSTY'S FUN HOUSE	139
LE ROI LION	299
LOST WIKINGS	269
MARIO PAINT	169
MECHWARRIOR	139
MEGAMAN X	299
MICKEYMANIA	199
MYSTIC QUEST	269
NBA ALL STAR CHALLENGE	139

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE !

SEGA SATURN

SATURN VERSION FRANCAISE + PAD + V.F	3390
ARCADE RACER	449
CONTROL PAD TURBO	149
VIRTUA STICK	299
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/US	369
ASTAL (JAP)	499
BASEBALL GREATEST NINE (JAP)	449
BATTLE MONSTER (JAP)	499
BLUE SEED (JAP)	499
BUGS (USA)	449
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2 (JAP)	499
DAYTONA USA (JAP)	399
DEADELOUS (JAP)	499
GOTHA (JAP)	549
GRAN CHASER (JAP)	549
PANZER DRAGON (JAP)	549
PARODIUS (JAP)	549
PEBBLE BEACH GOLF (JAP)	499
PRETTY FIGHTER (JAP)	549
RACE DRIVIN' (JAP)	499
SHINING WISDOM (JAP)	599
STREET FIGHTER THE MOVIE	499
VICTORY GOAL (FR)	399
VIRTUA FIGHTER (FR)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449

OCCASIONS

CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	199
GOTHA (JAP)	269
VIRTUA FIGHTER (FR)	269

JAGUAR ATARI

CONSOLE 990F
CD-ROM 1390F

ALIEN VS PREDATOR	449
BUBSY 2	299
CANNON FODDER	399
CHECKERED FLAG	369
CLUB DRIVE	369
CYBERMORPH	199
DOOM	399
DRAGON	369
FLASHBACK	449
HOVER STRIKE	449
IRON SOLDIER	449
KASUMI NINJA	299
PINBALL FANTASIES	449
SENSIBLE SOCCER	399

PLAYSTATION

VERSION FRANCAISE
2099F SEULEMENT

ACTION REPLAY	299
CARTE MEMOIRE (VF)	169
FIGHTING STICK	549
MANETTE SUPPLEMENTAIRE (VF)	199
3D LEMMINGS (VF)	349
ACE COMBAT (JAP)	599
BOXER ROAD (JAP)	499
DARKSTALKER (JAP)	549
DRAGON BALL Z (JAP)	599
GOKU DENSETSU (JAP)	599
GUNDAM (JAP)	649
GUNNER'S HEAVEN (JAP)	449
JUMPING FLASH (JAP)	499
KING'S FIELD 2 (JAP)	599
NBA JAM 2 (VF)	349
NOVASTORM (VF)	349
PARODIUS (VF)	379
PHILOSOMA (JAP)	549
RAYMAN (VF)	399
RIDGE RACER (VF)	369
SHOCK WAVE (VF)	399
STARBLADE (JAP)	449
STREET FIGHTER THE MOVIE	TEL
TEKKEN (JAP)	449
THEME PARK (VF)	399
TOH SHIN DEN (VF)	349
WINNING ELEVEN (JAP)	549

3DO

CONSOLE 3DO + 1 JEU	1990F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	299
GEX	299
IMMERCENARY	379
NEED FOR SPEED	379
PANZER GENERAL	399
POLICENAUTS	449
QUARANTINE	299
REBEL ASSAULT	299
ROAD RASH	379
SAMOURAI SHODOWN	379

LIVRAISON COURSE EXPRESS

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX AVEC CHAQUE COMMANDE !

POUR 100F D'ACHAT, VOUS GAGNEZ 100 POINTS CADEAUX

OFFRE VALABLE UNIQUEMENT POUR LES JEUX ET LES ACCESSOIRES.

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client ☐☐☐☐

JEUX	Console	neuf	occase	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

petites annonces

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

VENTES

NES

Vds jx NES 50 F pce (Krusty Fun House) (Pac-Man). **Remi COQUET, 3, rue du Prieuré, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.66.64.**

Vds NES + 9 jx + Zapper + 2 man. px : 700 F. **Olivier DELOGER, 48, rue du Romaré, 78125 Orcemont. Tél. : (16-1) 34.94.01.38.**

Vds NES + 9 jx + Zapper + Joys + 2 man. + action Replay, pro : 650 F. **Stéphane KUDER, 3, rue de l'Egalité, 90330 Chaux. Tél. : 84.27.10.50.**

MEGADRIVE

Vds MD + 3 man. + 18 jx (Sonic 3, 4, DBZ), px : 3 000 F. **Christian DELARUE, 17, av. de la République, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.34.99.**

Vds MD1 + 4 jx + 4 man. + MD 32 + 2 jx, px : 2 300 F (à déb.). **Nabil OUMAKHLOUF, 4, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.47.41.**

Vds MD 2 + 3 man. + Fifa 95, px : 600 F. **Thomas ZIMOLO, 91, place Albert Dambrine, 60170 Cambronne-les-Ribecourt. Tél. : 44.76.70.60.**

Vds MD + 12 Jx (Virtua Racing, Shining Force 2...), px : 2 500 F. **Raphaël MOTTET, 53, rue de la Mézy, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.32.03.**

Vdsjx MD de 49 F à 290 F (P. Sampr., NBA JAM, Coolsport). **Adrian LAVY, Bonnatrait, Sciez, Fleurs vert tige, 74140 Douvaine. Tél. : 50.72.63.02.**

Vds MD + 18 jx + 2 man., px : 2 200 F. **Jérôme CHARPY, 16, allée du Village, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.83.61.**

Vds MD 2 + 2 man. + 5 jx (NHL93, R. Ise of the Aobo...), px : 1 500 F à déb. **Suen VILLEMONTE, Ld Le Pelc, 1, chemin de la Gravette, 33160 Salaone. Tél. : 56.58.53.17.**

Vds MD 32 X + VR Deluxe, px : 1 000 F et NEO + S Showdown : 1 000 F. **Olivier BOURGEOIS, 225, rue des Champs-Fleuris, 76520 Boos. Tél. : 35.80.24.37.**

Vds MK 2 : 300 F DBZ : 200 F; SF2 : 150 F; Street OR : 100 F. **Guillaume TRULLARD, Lieu dit Saint-Martin, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.08.42.**

Vds MD + 28 jx Virtua Racing Fifa 95... + 4 man., px : 3 000 F. **Frankie CONIL, Qut. St-Jean, Pont de Crillon, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90.62.51.30.**

SUPER NINTENDO

Vds S. Nin + 2 man. + 5 jx + adapt. tbe, px : 1 000 F. **Thierry TARI, 38, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 49.37.01.15.**

Vds Final Fantaisy 3 (US) à bas px, rech. DBZ. **Cédric GOSSET, 10, Grande Rue Baglainval, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.47.74.**

Vds Super Star Wars 180 F. Eye of the Beholder : 200 F. **Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23.**

Vds NHL 9S : 290; The Chao Engine : 200 F; Another World : 90 F; DBZ. **Nicolas PEDERSEN, 58, av. de l'Aqueduc, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.06.48.**

Vds 9 jx SNIN de 100 à 300 F. (DKC, Secret of mana...), tbe. **Maxime HENRION, 203, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.17.94.**

Vds SNIN + 10 jx + Scope + 2 man. Turbo, px : 3 000 F. **Ouriel LEVY, 8 bis, rue de la Cartoucherie, 54150 Briey. Tél. : 82.46.18.97.**

Vds jx SNIN à 100 F. Vds AR2 : 250 F ou éch. contre DKC. **Erwan CIFRA, 2, place de la République, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.51.62.**

Vds 8 jx : Metroid, Zelda F1, Pole Position etc... **Hervé HENG, 6, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58.**

Vds SFC + 12 jx + 3 Pad, px : 1 800 F; SGX + 7 jx + 3 Pad, px : 1 000 F. **Mohand CHAALAL, 71, rue Chevée, 95800 Cergy-saint-Christophe. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.**

Sur SNIN, Vds Mr Nutz, px : 150 F et sur SNES Bip-Bip & Coyote : 90 F. **Jérémy THILLE, Route du Clos-Saint-Antoine, 38260 Champier. Tél. : 74.54.45.44.**

Vds MD 50/60 Hz + Fifa 95 + 2 Pads, px : 600 F; SN + DKC : 600 F; GB + 2 jx : 300 F. **Nicolas STIVAL, 89, impasse des Touterelles, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.37.04.**

Vds SNIN + 8 jx + 2 pads + scope + 6 jx, px : 1 500 F. **Yannick BUCHET, 13, square Charlotte Corday, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.66.32.**

Vds SNIN + 3 man. + 5 jx (MK2, DBZ 2,...) + sac + Tips, px : 1 500 F. **Jean-Paul MOTTE, 80, rue Emile-Zola, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.47.32.07.**

Vds nbx jx SNIN pas cher. Cher. jx MCD. **Michaël GUIBLAIN LEONETTI, 24, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.04.97.21.**

Vds SNSO/60 Hz + 6 jx + nbx accessoires, px : 1 500 F. **David PERNEL, 43, av. du Bois Guimier, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.83.78.85.**

Vds SNIN 60 Hz + 6 jx (S. SHodown, E.W. Jim, Zelda, SF II), px : 1 100 F. **Cédric JAMESSE, 7, rue du Grand-Mont, 73000 Chambery. Tél. : 79.96.94.34.**

Vds, éch. ach., jx S. Nin, rech. Mario Kart, Robotreck, NHL 95, SSF2... **Jérôme LEFLOC'H, 24 bis, bd des Frères Maillet, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78.**

Vds Jx SNIN : SF2 Turbo (150 F) et Wolfenstein 3D (250 F). **Sébastien REYMOND, 12, chemin des Hausses, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.75.30.**

Vds N° C+ de 3à 44, SFC + 5 man. + 2 jx : Brade : 1 500 F + JDR. **Sébastien MONREAL, Kerlen, 29300 Quimperle. Tél. : 97.23.62.83.**

Vds SNES + DK + 2 pads (tbe), px : 700 F. Vds jx (SF28, Metroïd) tbe. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.**

Vds Eart Hwor, M Jim, Parodius S Punch Out, Fifa Soccer px à déb. **Michaël MORENO, 16, rue du Parc de Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.00.61.**

Vds MK 2 (SNIN) 280 F; Final Fantasy 3 (SNES) 300 F. **Romain BAUDIN, 3, boulevard Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.**

Vds SNIN + 3 man. (1 turbo) + 5 jx, px : 900 F. **Christophe DEGOTTE, 25, rue des Beauniers, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.68.83.**

Vds Battletoads, px : 200 F + Zelda 3 : 110 F, les 2 : 300 F. **Ken FALORNI, 6, Manoir de Denouval, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.70.58.38.**

Vds SNIN + 12 jx + 3 pads + 3 man. px : 1 900 F. **Philippe LARRECHE, 85, rue Mürger, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : (16-1) 64.45.79.74.**

DIVERS

Vds jx néo-géo : Fatal Fury : 110 F; Bowling : 160 F; W.H. 2 Jet : 290 F. **Florian PAMBRUN, 21, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds MD II + MD 32 X + 2 man. + DOON px : 1 500 F. **Marc HELITAS, 45, route de Bouray, 91760 Itteville. Tél. : (16-1) 64.93.04.42.**

Vds néo-géo CD + 6 jx + 2 Pads, px : 3 500 F tbe. **Thibaud STIEVENART, 2, rue Renoir, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.49.94.**

Vds Jaguar US + 2 man. + 4 jx tbe (btes, not.), px : 1 800 F. **Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe Morisot, 78440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26.**

Vds 30 jx MD, 20 jx SN Ach. Revues dont consoles + 26 et 39. **Olivier DELANNOY, 62, rue du Marais de Lomme, 59000 Lille. Tél. : 20.09.90.03 (ap. 19 h SVP).**

Vds JAG + 5 jx (Alien, Thème Park...), px : 2 400 F. **Mikaël UZAN, 9 ter, rue de l'Abbé Fleury, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.07.21.**

Vds jx sur Saturn, PSX, NG-CD. **James MAGNIER, Chemin de Barrocq, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.91.77.**

Vds jx S. Nin, MD, GB. Vds ou éch. Toh Shin Den sur PS-X. **Guillaume LEGRET, 4, chemin du Tiraillon, 85200 Fontenay-le-Compte. Tél. : 51.69.40.78.**

ECHANGES

Éch. sur néo-géo Art of Fighting 2 ctre Top hunter. **Thomas HUMEZ, 52, av. de la République, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.95.54.38.**

Éch. 2 jx contre 1 (S. Wars, Aladdin) contre NBA 2 ou III. Of Gaia. **Jean-Sébastien MONIN, 5, sentier de l'Espérance, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.87.24.**

Éch. ou vds nbx jx SNIN 100 à 200 F. **Ali KHAOUIS, 10, rue M. Luther King, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.61.58 (le soir).**

Éch. Zool, Maxi Carnage, Ct Deserstrick, Rezdzone, Jungle Strik. **Gérard CHUCHOY, 44 b, les Ambaysses, 46200 Souillac. Tél. : 65.37.06.28.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 46

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Super Nintendo

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

CONSOLES +
9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)
Karine Le Brozec (2781)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion
Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de 'presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing
Responsable : Marlène Reux
Pascale Prud'homme (2731)
Fax : 46 62 25 81

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

DIFFUSION CONTROLE

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Christopher Llewellyn

Directeur délégué
Gorune Aprikian

Éditeur :
Vincent Cousin

Directeur Administratif et Financier
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion
Margareth Figueiredo

Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn
Dépôt légal : 2e trimestre 1995
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un booklet « Génération Manga » sous blister et un encart abonnement jeté. Ce plus produit gratuit à Consoles + 46 ne peut être vendu séparément.

Résultat du concours Vidéo tips

L'envoi des lots sera effectué par les soins de AB VIDEO.

Du 1er au 5ème PRIX :
Un sweat-shirt "DRAGON BALL Z"+
Un T-shirt "DRAGON BALL Z"+
Une K7 Vidéo "DRAGON BALL, le Film"+
Un livre "STREET FIGHTER, Le Livre Sacré"

1 Monsieur Nicolas MOULIE
17 rue des Pervenches
31830 PLAISANCE DU TOUCH

2 Monsieur Sébastien DUCLOS
30 rue des Bruyères
31650 SAINT OUENS

3 Monsieur Frédéric ROBERT
5 avenue de Bourgogne
91300 MASSY

4 Sébastien ROY
15 rue Giraud
59264 ONNAING

5 Monsieur Michaël PREVOST
3 rue Sainte Marie
92230 GENNEVILLIERS

Du 6ème au 110ème PRIX :

Une K7 Vidéo "DRAGON BALL, le Film"

6 Monsieur Alain STEDILE
Les Gajeres
01480 FRANS

7 Monsieur David FABREGA
Domaine du Fleich
11100 NARBONNE AUDE

8 Monsieur Christian MARTIN
23 avenue des Fleurs
06230 ST JEAN CAP FERRAT

9 Madame Catherine REBET
44 av Franklin Roosevelt
Jardins de l'Etoile
06110 LE CANNET

10 Monsieur Vincent BODINEAU
2 allée des Cépages
94260 FRESNES

11 Monsieur Luc-Michel VERNAY
21 rue Jules Toussaint
42800 RIVE DE GIES

12 Monsieur Guillaume BAGAN
67 lot "Le Val Fleuri"
34570 MONTARNAUD

13 Monsieur Rémi DE GENTILE
77 Chemin des Pareyles
13013 MARSEILLE

14 Monsieur Guy FREZE
148 avenue Aygalades
Parc Blanchard
13015 MARSEILLE

15 Monsieur Yoan DERME
222 avenue Coret
Champs Fleuri - Bâtiment 1
13014 MARSEILLE

16 Monsieur Bernard BASQUIN
14 rue Alfred Saint Pierre
95100 ARGENTEUIL

17 Monsieur Eric GUYONNET
Petit Vieil Ormeau
17230 MARANS

18 Monsieur Fabien BACQUET
24 ter rue A. Pluchet
92220 BAGNEUX

19 Monsieur Jean-Luc PAUL
33 avenue Gambetta
24400 MUSSIDAN

20 Monsieur Franck ALEXANDRE
125 avenue A. Gassion
95500 GONESSE

21 Monsieur Michel SPEZAC
Chemin Pallie
30210 COLLIAS

22 Madame Catherine BENKER
14 rue Jardins
31000 TOULOUSE

23 Monsieur Eric BOATO
3 avenue Comminges
31310 MONTESQUIEU VOLVESTRE

24 Monsieur Alain PAUZAT
14 rue Savoie les Bouvreuils
33800 PESSAC

25 Monsieur Serge BILLON
Moussaudière
35450 MECE

26 Madame Cyrille FRUOCO
140 boulevard Joliot Curie
38600 FONTAINE

27 Monsieur Maxime MUMMOLO
148 boulevard Yves Farge
69007 LYON

28 Monsieur Georges BOUCHERY
Hameau Le Butte
42800 DARGOIRE

29 Madame Nicole GARNIER
6 rue Blaise Pascal
44300 NANTES

30 Monsieur Sohamaj SOURIPHET
SAVIENNE
20 Esplanade Paul Cezanne
51100 REIMS

31 Monsieur Jean LIPSI
18 rue Eglise Marspich
57700 HAYANGE

32 Monsieur Mickaël STOCKY
5 rue Charles Péguy
33270 FLOIRAC

33 Monsieur Antoine WEISS
64 avenue Raymond Bergougnan
63100 CLERMONT FERRAND

34 Monsieur Patrick CHADAL
35 allée de Stalingrad
94170 LE PERREUX

35 Monsieur PRADELS ESPINASSOUZE
54 rue Poussin
75016 PARIS

36 Monsieur Stéphane CHEN
2 boulevard du Mondinet
77185 LOGNES

37 Monsieur Thierry GARCIA
38 rue Mezereaux
77000 MELUN

38 Monsieur Zakari SAMY
2 ter rue Jeanne d'Arc
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE

39 Monsieur Christophe MONARD
12 rue des Cheminots
05000 GAP

40 Monsieur Guillaume CLAVE
3 impasse Alphonse Laveran
91220 BRETIGNY

41 Monsieur David GRIBENSKI
6 rue du Collet
06620 BAR SUR LOUP

42 Monsieur Philippe BARRIERE
15 allée des Eiders
Appart 42
75019 PARIS

43 Monsieur Yves LE BOURGOCQ
28/108 avenue Audra
92700 COLOMBES

44 Monsieur Simon LE BAYON
12 rue BP Lebret
35670 LE MINIHIC SUR RANCE

45 Monsieur Stéphan NARISON
63 rue du Mas du Juge
34980 SAINT GELY DU FESC

46 Monsieur Nicolas BEETLESTONE
16 Sentier de la Tranchée
93170 BAGNOLET

47 Monsieur Benoît CHAUDUN
16 chemin du Moulin Neuf
91580 SOUZY LA BRICHE

48 Monsieur Johan BIRE
61 bd Pasteur
22000 SAINT BRIEUC

49 Monsieur Nicolas MERLET
350 chemin du Pouget
34980 MONTFERRIER

50 Monsieur Hai Dang LE HUYNH
1 rue de la Haie Cochin
78830 BONNELLES

51 Monsieur Gaël BOSSRAME
16 rue du Clos Jennetil
45100 ORLEANS

52 Madame Céline BOUGHEDIR
Chemin de la Peyrière
Quartier Saint
84200 CARPENTRAS

53 Monsieur Loïc HERITIER
78 rue Lamartine
63000 CLERMONT FERRAND

54 Monsieur Michaël FRANCOIS
11 rue de la Ferme du Paradis
78250 MEULAN

55 Monsieur Jacob JULIEN
36 chemin du Heyritz
67100 STRASBOURG

56 Madame Vanessa VIRGITTI
1 allée Caquineau
93800 EPINAY SUR SEINE

57 Monsieur Adil ABBADI
54 rue du Béiaire
93240 STAINS

58 Madame Nadine HAMILA
1 rue Docteur Luis Prat
Résidence "Les Colombes"
06000 NICE

59 Monsieur René VIEVILLE
Bd Jean Moulin
03390 MONTMARAULT

60 Monsieur Patrick VU
18 rue Daumier
Résidence "Les Art" - Bt G3
30900 NIMES

61 Monsieur Loïc ALLAIRE
20 rue de la Fonderie
07800 LA VOULTE

62 Monsieur Raphaël GALLARDO
77 rue de Curie
69004 LYON

63 Monsieur Cyril FORCHELET
41 rue Haute
54110 BUISSONCOURT

64 Monsieur Grégory DUCONGE
6 Chemin de la Croze
32720 BARCELONNE DU GERS

65 Monsieur Sokfa DAM
9 avenue Kennedy
88000 EPINAL

66 Monsieur Xavier TRUPIANO
112 av William Booth
La Pastorale - Bât. D1
13011 MARSEILLE

67 Monsieur Stéphane BEAUVENT
8 rue Niaro du Sahel
91470 LIMOURS

68 Monsieur Pierre DENEUVILLE
242 avenue du Prado
13008 MARSEILLE

69 Monsieur Grégory VALLO
132 rue Rabelais
69400 VILLEFRANCHE

70 Monsieur Jalal GSEIR
1 square du 8 mai 1945
60290 COMPIEGNE

71 Madame Christiane GARACHON
Villa des Rochers
63390 CHATEAUNEUF LES BAINS

72 Monsieur Pascal CHAP
1 allée des Peupliers
93220 GAGNY

73 Monsieur Christophe AMELINE
La Quetterie
14380 SAINT SEVER

74 Monsieur Stéphane FELTZ
50 rue des Bateliers
68100 MULHOUSE

75 Monsieur Colin PENA
70 boulevard Picpus
75012 PARIS

76 Monsieur Michaël AUBIGNY
13 rue de Vouy
77710 VILLEBEON

77 Monsieur Vi TOAN
2 avenue Victor Hugo
34200 SETE

78 Monsieur Nicolas ARIASI
8 avenue des Camélias
Quartier Salonique
13120 BIVER

79 Monsieur Guillaume MARONNE
Les Sellette
Route des Plages
83350 RAMATUELLE

80 Monsieur John HRIECH
1 avenue des Ambrois
06000 NICE

81 Monsieur Cheng KHOV
79 rue de la Liberté
77680 ROISSY EN BRIE

82 Monsieur Rithpanapha BOUTTAVONG
12 Chemin Croisé
10100 ROMILLY S/SEINE

83 Monsieur Frédéric FORT
65 chemin de la Bagnade
30300 BEAUCAIRE

84 Monsieur Eddy BOISSON
4 rue Maurice Utrillo
92160 ANTONY

85 Monsieur Grégory RATTON
4 Montée du Perron
69510 SOUCIEU EN JARREST

86 Monsieur Michaël PELISSON
14d Les Eaux Vives
84800 L'ISLE SUR LA SORGUE

87 Monsieur Mélik YAAGOUB
Avenue d'Embrun
05000 GAP

88 Monsieur Antoine JULLIAN
71 rue Antoine Marty
11000 CARCASSONNE

89 Monsieur David RENAUDIN
14 cité de la Boulole
25000 BESANCON

90 Monsieur Olivier CANON
Le Moulin Neuf
02260 SAINT ALGIS

91 Monsieur Patrice RODA
32 rue de la Magnanerie
30320 MARGUERITTES

92 Monsieur Yannick GAZENGEL
77 boulevard de Fontainebleau
91100 CORBEIL ESSONNE

93 Monsieur Guillaume SUC
10 rue George Sand
34920 LE CRES

94 Monsieur Xavier DUSSAILLY
2660 route de Lyons
76520 MONTMAIN

95 Monsieur Olivier BACCOMMET
Saint Saturnin
63450 ST AMANT TALLENDE

96 Madame Maryline GAUNAT
11 avenue du Général Schmitz
95300 PONTOISE

97 Monsieur Nicolas DODEMAN
Rue E.J. Laval
Clos Perrots
95590 PRESLES

98 Monsieur Julien VACHELARD
17 bd de la Petite Mer
43770 CHADRAC

99 Monsieur Grégory PETIT
8 clos de Monthyon
91190 GIF SUR YVETTE

100 Madame Marion JADEAU
136 Cité La Demoiselle
95500 LES HERBERS

101 Madame Timothée CORBEAU
21 route Nationale
62860 BARALLE

102 Monsieur David ROZMANOWSKI
67 avenue du Collège
59230 SAINT AMAND LES EAUX

103 Monsieur Nicolas KAMINSKI
1 rue Emile Binda
54750 TRIEUX

104 Monsieur Cédric GOSSET
10 Grande Rue
Baglainval
28320 GALLARDON

105 Monsieur Bunrathana MUTH
14 parc des Balkans
35200 RENNES

106 Monsieur David THOREAU
34 Faubourg d'Orléans
41200 ROMORANTIN

107 Monsieur Franck IBANEZ
Mas d'Encaste
34230 AUMELAS

108 Monsieur Nicolas BRACHOT
94 avenue Suwalki
59760 GRANDE SYNTHE

109 Monsieur Xavier MATTE
5 rue du Docteur Scheltzer
60180 NOGENT S/OISE

110 Monsieur Stephen DELCAMP
Les Grands Genties
58310 SAINT VERAIN

Du 111ème au 120ème PRIX :

Un sweat-shirt "DRAGON BALL Z"

111 Monsieur Maxime STANGE
4 rue de Lens
67000 STRASBOURG

112 Monsieur Bernard HUC
Grue Aillot
81100 CASTRES

113 Monsieur Jean-Luc BRICARD
18 rue Menil
88140 VRECOURT

114 Monsieur Benoît GOUSSET
60 clos des Sorbiers
57157 MARLY

115 Monsieur Alexis BONNIN
40 Boulevard Chauzy
33120 ARCACHON

116 Monsieur Raphaël BAULT
24 rue J.B. Lebas
59493 ASCQ

117 Monsieur Octave JAYAD
104 avenue Paul Santy
69008 LYON

118 Monsieur Nicolas CHARBONNIER
7 Venelles
Les Petits Mauricas
17610 ST GEORGES DES COTEAUX

119 Monsieur Pierre-Alain DUGAS
13 avenue de Cheverny
44800 SAINT HERBLAIN

120 Monsieur Mathieu BARRAUD
14 rue du Verger
69360 COMMUNAY

Du 121ème au 145ème PRIX :
Un T-shirt "DRAGON BALL Z"

121 Monsieur Alexandre LETOUX
52 Chemin des Clos
91620 LA VILLE DU BOIS

122 Monsieur Armand GONZALEZ
2 rue des Vieilles Vignes
91580 LA FERTE ALAIS

123 Monsieur Nicolas BOTTIN
11 rue du Pont Saint Martin
60300 BOREST

124 Monsieur Maxime VIALA
1 bis bd Gabriel Péri
93110 ROSNY SOUS BOIS

125 Monsieur Christophe LEBAT
28 rue de la Résistance
25800 BONNEVAL

126 Monsieur Jean-Philippe BAREAUD
1 rue de la Fuye
85770 L'ILE-D'ELLE

127 Monsieur Nicolas QUEVA
19 rue Winston Churchill
62880 VENDIN LE VIEIL

128 Monsieur Julien ZUMAGLINI
18 rue Virevolta
Les Feuillantines
13800 ISTRES

129 Monsieur Romain CRUSSON
Le Haut Mercier
44160 SAINTE REINE DE BRETAGNE

130 Monsieur Sébastien BERRE
23 rue des Moulins
51300 VITRY LE FRANCOIS

131 Monsieur Rédouane IQBOU
35 rue Diderot
21500 MONTBARD

132 Monsieur Yann GALLOTTE
48 résidence Vert Coteau
57500 SAINT AVOLD

133 Monsieur Zhen YI CHAN
10 rue du Leughenaer
59140 DUNKERQUE

134 Monsieur Wilfried GERLOT
Le Soulier
24470 MILHAC DE NONTRON

135 Monsieur Aurélien AVEZ
57 rue de Cronstadt
59000 LILLE

136 Monsieur Barthélémy GARRETH
3 route d'Allancelles
51340 HEILTZ LE MAURUPT

137 Monsieur Jérémy DUHAMEL
139 rue Jules Guesde
59510 HEM

138 Monsieur Farhad DAVALLOU
6 rue de l'Université
42100 SAINT ETIENNE

139 Monsieur Sébastien FAYOLLE
12 rue des Germandrées
91760 ITTEVILLE

140 Monsieur Michaël FURSTENBERGER
26 rue de la Vendée
68270 WITTENHEIM

141 Monsieur Alexis CHOCHEMOREP
10 Place Benjamin Franklin
01400 CHATILLON S/CHALARONNE

142 Monsieur Alexandre VIANO
28 rue du Mail
69004 LYON

143 Monsieur Emmanuel PEREZ
23 rue des Marchands
68000 COLMAR

144 Monsieur Laurent TRAN
79 avenue Paul Santy
69008 LYON

145 Monsieur Xavier CASTELLI
8 rue J. Brahms
68740 GENAS

Système de Notation

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voici comment il fonctionne.

GENRE DU JEU: Plates-formes? action? réflexion? aventure? simulation sportive?... Chaque jeu a son genre, et on vous le donne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu.

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de "La Guerre des étoiles" ou aux simples bip-bîp d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

NINTENDO/SNIN
AVENTURE
décembre

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur du jeu, la machine sur laquelle il tourne, le genre et la date de sortie du jeu en France (sous réserve de changements).

Code des prix utilisé dans Consoles +

A : JUSQU'À 99F - B: DE 100 À 199F.
C : DE 200 À 299F. - D: DE 300 À 399F.
E : DE 400 À 499F. - F: DE 500 À 699F.
G : DE 700 À 999F. - H: DE 1000 À 1499F.
I : DE 1500 À 2000F.

ÉDITEUR: BULLFROG
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 85%
Le système de menus cachés est efficace et rapide.

GRAPHISMES 86%
Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

ANIMATION 80%
Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

MUSIQUE 82%
A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

BRUITAGES 85%
Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

DUREE DE VIE 84%
Seuls les férus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

JOUABILITE 83%
Le maniement au joypad est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

INTERET 89%
On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

Notes

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.
Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

Mentions Spéciales

CONSOLES+ D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le C+ d'or est la récompense ultime, il caractérise la crême de la crême, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun pretexte.

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

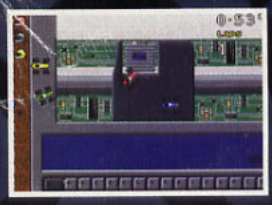
CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO

Construction Kit

Construisez vos propres circuits et véhicules.



La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.

Codemasters™

MEGA DRIVE™

J-CART
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

BATMAN™ FOREVER

ENFIN UN JEU DE PLATES-FORMES QUI BASTONNE !

Plus de 125 armes, mouvements et coups spéciaux

Des dizaines de salles secrètes et d'astuces

Des graphismes digitalisés et 3 D

POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET AU 36,68,10,25*

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.